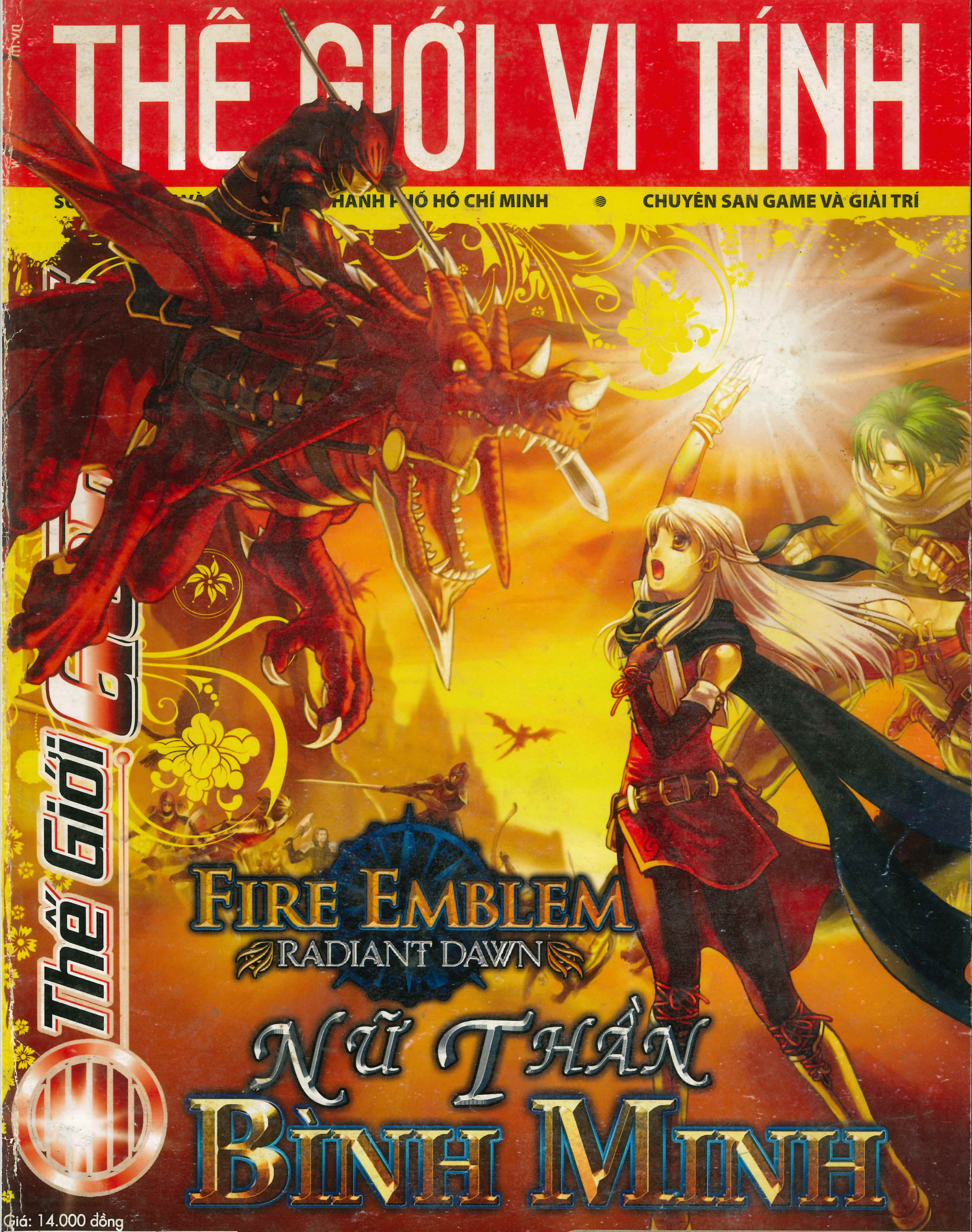
PC WORLD VIETNAM 04.2008 53

THẾ GIỚI VI TÍNH

S... HÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ



Giá: 14.000 đồng

Kết quả TRÚNG THƯỞNG "Tìm hiểu về KINGMAX Tr.94

MIỄN PHÍ
VĨNH VIỄN
Tài khoản level dưới
55
Võ Lâm truyền kỳ
Thập Diện Mai Phục
volam2.zing.vn

THÁNG 04.2008 - SỐ 53

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

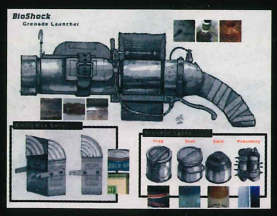
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

22 Imperium Romanum – Hoàng triều La Mã
28 Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm – Báo táp Karauva
32 Sinking Island – An mạng trên đảo chìm
34 The Club – Hội kín
35 The Experiment – Cuộc thử nghiệm
36 The Sims 2: FreeTime – Thời gian rỗi
38 AudioSurf – Lướt cùng sóng nhạc
39 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 – Las Vegas vẫn sôi động
42 Army of Two – Biệt đội song hùng
46 Super Swing Golf: Season 2 – Siêu sao Golf
48 Fire Emblem: Radiant Dawn – Nữ Thần Bình Minh
51 Super Smash Bros. Brawl – Đại Hội Anh Hùng
54 Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors – Chiếc mặt nạ bí ẩn
57 Ninja Reflex – Trường Đào Tạo Nhẫn Giả
58 One Piece Unlimited Adventure – Hành trình trên đảo hoang
59 Patapon – Vũ điệu chiến tranh
62 Sega Superstars Tennis – Siêu sao quần vợt sega
64 God of War: Chains of Olympus – Xiềng xích Olympus
67 Bleach the blade of fate – Lưỡi kiếm định mệnh
68 Professor Layton and the Curious Village – Bí ẩn quả táo vàng

DÒNG CHẢY GAME

6 Lost Planet xây dựng căn cứ mới
6 Khởi động đường đua MotorStorm 2
6 Bất ngờ chủng tộc Zerg
8 Flash vô địch giải GOMTV Star Invitational
10 Tin nước ngoài
12 Tin trong nước



13 Thế nào là game đẹp?
16 Game & phong cách đồ họa ấn tượng
18 Pure Pwnage: Chất game chuyên
20 Thi đấu thể thao điện tử tại đại hội thể thao châu Á trong nhà Asian Indoor Games lần thứ 3
22 Sân chơi mới cho game thủ
24 RAN Online quan tâm đến thị trường Việt Nam

Special Force. Bản quyền DragonFly. Phát hành độc quyền bởi FPT Online

SẮP PHÁT HÀNH

70 Secret Files 2: Hồ sơ mật

72 Sacred 2: Fallen Angel - Thiên thần lạc lối

74 Mercenaries 2: World in Flames - Thế giới bình lửa

76 Mario Kart Wii - Giải đua xe vương quốc nấm

78 A Vampyre Story

78 Bus Driver

78 Dead Space

79 The Shadow of Aten

79 Warriors Orochi

79 Wolf of the Battlefield: Commando 3

TRỢ GIÚP

87 Gỡ rối tơ lòng

88 Counter Strike: vài kinh nghiệm khai thác C4

90 Hỏi & đáp

PHẦN CỨNG

80 Máy tính để bàn - Game "khủng" cũng "hít khói"

82 Card đồ họa - PCIe 2.0 chinh phục thế giới game

84 Thảm nhảy Xtreme Dancer Online

85 Đồ chơi cho Game thủ - Cuộc đổ bộ của Logitech

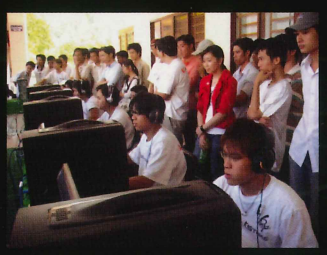
SÂN GAME

91 EGT University 2008 - Đầy chất sinh viên, chất lượng

93 Bkit Open Game 2008 - Giải đấu chuyên nghiệp

94 Danh sách bạn đọc trúng thưởng "Quest & Awards" do Kingmax và Thế Giới Game phối hợp thực hiện

95 Chân dung bạn đọc - Nhân niềm vui, tăng chất lượng



96 Titan Quest & Titan Quest: Immortal Throne chống Diablo II & Diablo II: Lord of Destruction

99 Ý nghĩa các tựa game (phần 1)

101 Sát thủ của game giới

103 Truyện ngắn - Em, tôi và... Game

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

HALO SHOP

www.maydientu.com

82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361

www.maydientu.com - daiminhvn@gmail.com

LOST PLANET XÂY DỰNG CĂN CỨ MỚI

Tiếp nối thành công của Lost Planet: Extreme Condition trên các hệ máy PC, Xbox 360 và PS3, nhà phát hành kiêm phát triển Capcom đã nhanh chóng tung ra phiên bản Colonies cho tựa game này.

Là bản "dựng lại" từ bản game gốc, Lost Planet: Colonies chỉ có trên hệ PC và Xbox 360 sẽ có những nội dung mới chưa từng có ở phiên bản PS3. Theo đó, chiến dịch chơi đơn sẽ có thêm 3 chế độ mới là tấn công ghi điểm (score attack), thử thách (trial battle) và không giới hạn (off-limit). Tuy nhiên, hầu hết những thay đổi thực sự sẽ được áp dụng cho mục chơi multiplayer, và Capcom hứa hẹn sẽ cung cấp tính năng chơi xuyên hệ máy giữa phiên bản trên PC và Xbox 360. Mục chơi multiplayer sẽ có 6 dạng chơi (gametype), 4 bản đồ bổ sung và 8 loại vũ khí mới.

Lost Planet: Colonies sẽ được phát hành vào ngày 27/5 sắp tới.

KHỞI ĐỘNG ĐƯỜNG ĐUA MOTORSTORM

Theo hãng tin BBC, ông trùm Sony sẽ chính thức mở cửa đường đua Motorstorm 2 vào mùa Đông năm nay. Đây là tựa game độc quyền cho máy PS3.

Không chỉ là những vòng đua xe địa hình thông thường, với MotorStorm 2, bạn phải vừa cố chạy thật nhanh, vừa ra tay ngăn cản bước tiến cũng như né tránh những cú "phản đòn" của các tay đua khác trên những con đường mòn để trở thành nhà vô địch đại hội MotorStorm Festival.

Bên cạnh đó, nhà phát triển Evolution hứa hẹn mang đến cho MotorStorm 2 một hệ thống AI xuất sắc, hệ thống cảnh chơi tự động thay đổi theo chế độ thời gian thực với nhiều đường đua "cheo leo vách núi" được mệnh danh là khắc nghiệt nhất tại Mỹ, đặc biệt là những pha va chạm và phá huỷ theo đúng phong cách kiểu Hollywood sẽ hết sức lộng lẫy nhờ khả năng xử lý đồ họa cao cấp của chiếc console thế hệ mới PS3. Ngoài ra, MotorStorm 2 nhiều khả năng sẽ hỗ trợ tối thiểu 8 người chơi cùng lúc (có thể hỗ trợ thêm tính năng tán gẫu).

Mặc dù Evolution Studio đang trong giai đoạn hoàn tất một trong số những tựa game đầu tiên dành cho hệ máy PS3, trong đó có trò chơi đua xe địa hình (off-road combat racer) Motorstorm. Nhưng trong lần trả lời phỏng vấn tạp chí GameIndustry.biz gần đây, ông Martin Kenwright - CEO của studio này cho biết họ đang lên kế hoạch phát triển các game dành cho thế hệ console kế tiếp của Sony, PlayStation 4. "Tôi biết mọi người hiện đang tập trung về PS3 nhưng chúng tôi thực sự đang nhắm đến PS4. Tôi nghĩ rằng PS4 sẽ xuất hiện trong vòng 5 năm nữa".

Trong khi đó, theo ông Paul Holman - phó chủ tịch phụ trách mảng công nghệ của Sony châu Âu, Sony có kế hoạch giới thiệu PS4, nhưng việc này không thể xảy ra trước năm 2010. Holman cho biết, Sony có kế hoạch công bố một loạt các nâng cấp (firmware) để biến PS3 thành trung tâm giải trí đa phương tiện, hỗ trợ phần mềm và phần cứng của các hãng thứ 3, như các thiết bị điều khiển tương tác giống tay cầm Wii-remote.

BẤT NGỜ CHỦNG TỘC ZERG

Trong buổi họp báo diễn ra tại thủ đô Seoul Hàn Quốc hôm 10/3 vừa qua, hãng Blizzard đã công bố những thông tin mới nhất về các chủng tộc có trong phiên bản thứ 2 của trò chơi chiến thuật thời gian thực lừng danh StarCraft. Những đoạn phim miêu tả cảnh trong game được trình chiếu tại buổi họp báo cho thấy, trong StarCraft II, chủng tộc Zerg đã có những thay đổi đáng kể khi Queen - đơn vị quân ít khi được sử dụng trong phiên bản StarCraft hiện tại - sẽ đóng một vai trò lớn trong hàng ngũ của chủng tộc Zerg với những chiêu thức mới lạ. Rất có thể, với sự xuất hiện của một số đơn vị đặc biệt vừa được bổ sung, Zerg sẽ là chủng tộc mạnh nhất trong StarCraft II. Dịp này, Blizzard cũng mời những game thủ chuyên nghiệp từ 12 đội Starcraft tên tuổi của Hàn Quốc chơi thử bản demo của trò chơi này.

Chiến Quốc
Loạn Thế Anh Hùng
www.chienquoc.com.vn
TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHIỀU NGƯỜI CHƠI
MIỄN PHÍ MÃI MÃI
TEEN CÙNG CHIẾN QUỐC THỐNG NHẤT TRUNG NGUYÊN
Teen Cùng Chiến Quốc Thống Nhất Trung Nguyên
WWW.GOZGAME.COM
SAIGONTEL
Telecom-ISP & Software Development
Saigontel Phát Hành Độc Quyền Tại Việt Nam

Flash vô địch giải GOMTV Star Invitational

Đầu tháng 3/2008, với sự tài trợ của Gretech - tập đoàn cung cấp dịch vụ giá trị gia tăng trên mạng Internet hàng đầu Hàn Quốc - toàn thể fan hâm mộ bộ môn StarCraft trên toàn thế giới lần đầu tiên đã có cơ hội thưởng thức GOMTV Star Invitational, một giải đấu đỉnh cao trong hệ thống giải đấu Starleague Hàn Quốc, với phần bình luận tiếng Anh.

Tham gia giải đấu lần này có 16 game thủ StarCraft xuất sắc nhất ở thời điểm hiện tại và giải đấu đã được thưởng thức những trận đấu tuyệt vời hơn bao giờ hết. Vượt qua 15 ứng cử viên nặng ký, game thủ Lee "Flash[name]" Yong Ho đã xuất sắc giành chức vô địch sau 5 trận đấu đầy căng thẳng với game thủ Protoss số một hiện nay và đồng thời là đương kim vô địch WCG, Song "Stork[gm]" Byung Goo. Ở độ tuổi 15, Yong Ho là nhà vô địch trẻ tuổi nhất trong lịch sử thể thao điện tử Hàn Quốc. Giải đấu đã thành công tốt đẹp và với những phản hồi rất tốt từ cộng đồng hâm mộ StarCraft trên toàn thế giới, tập đoàn Gretech hứa hẹn sẽ mang đến thêm nhiều giải đấu mới với phần bình luận tiếng Anh trong thời gian sắp tới.

Khai mạc Samsung European Championship 2008

Samsung European Championship 2008 (SEC 08) hay còn gọi là WCG châu Âu, được xem là giải đấu khởi đầu cho mùa giải WCG 2008 và thường được tổ chức vào tháng 3 hàng năm trong khuôn khổ triển lãm CeBIT tại Hannover, Đức. Năm nay, giải diễn ra trong các ngày từ 6-9/3/2008 với những cuộc tranh tài của các game thủ hàng đầu châu Âu. Ở những bộ môn thi đấu như Counter Strike 1.6, Warcraft III: Frozen Throne và PGR 4, đương kim vô địch của mùa giải năm ngoái đều bảo vệ thành công ngôi vị của mình. Cụ thể, ở bộ môn Warcraft là Gravitas.HoT - Mykhaylo "HoT" Novopashyn (người Ukraina), ở PGR 4 là Wouter "Handewasser" van Someren. Riêng ở bộ môn Counter Strike, sau thất bại chóng vánh tại Extreme Masters II, đội fnatic của Thụy Điển quyết định tập trung toàn bộ lực lượng cho giải đấu này. Đội đã có mạch chiến thắng quen thuộc khi lần lượt đánh bại các đại diện đến từ Thụy Sỹ, Rumani, Đức trước khi chiến thắng đối thủ MYM đến từ Ba Lan trong trận chung kết để lần thứ 2 liên tiếp bước lên ngôi cao ở bộ môn Counter Strike.

Trong khi đó, ở nội dung FIFA 08, game thủ Pedro "LastNight" Caiado (Bồ Đào Nha) vốn không được đánh giá cao trước giải đã bất ngờ vượt qua các đối thủ mạnh khác để rồi đánh bại đương kim vô địch SEC 07 là Oleg Khamara để lên ngôi "vua bóng đá". Bất ngờ hơn nữa, đội Anh giành giải nhất toàn đoàn khi các game thủ đến từ xứ sở sương mù đã xuất sắc mang về 2 chức vô địch ở bộ môn DOA 4 và Command & Conquer 3.

SEC 08 đã kết thúc, tuy nhiên đây mới chỉ là sự khởi đầu của mùa giải mới, và chắc chắn rằng các game thủ và đội game sẽ tiếp tục tập luyện, nâng cao kỹ năng cũng như chiến thuật thi đấu để tiếp tục mang lại cho làng eSport thế giới những trận đấu sôi nổi, hấp dẫn và vinh quang tại vòng chung kết WCG 08 Grand Final.

Game thi đấu chính thức tại WCG 2008

Theo ban tổ chức, vòng chung kết WCG 2008 Grand Final sẽ diễn ra từ ngày 5-9/11 tại Cologne, Đức với sự tham gia tranh tài của 700 game thủ đến từ 74 quốc gia ở 14 bộ môn game thi đấu trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và di động (mobile). Các game thi đấu trên PC gồm có Counter Strike 1.6, Starcraft: Broodwar, Warcraft III: Frozen Throne, FIFA 09, Need For Speed Pro Street, Command&Conquer 3: Kane's Wrath, Age of Empires III: The Asian Dynasties, Red Stone và Carom 3D; trên Xbox 360 là Project Gotham Racing 4, Guitar Hero 3, Halo 3, Virtual Fighter 5; trên hệ di động là Asphalt 3. Như vậy, bên cạnh những game truyền thống, WCG 08 năm nay có thêm một số nội dung thi đấu thuộc thể loại casual như Virtua Fighter 5 và Guitar Hero 3 hay thể loại MMORPG như RedStone, đặc biệt giải đấu trên hệ di động có thể xem là bước đột phá của WCG 2008.

Sôi động Extreme Masters II

Diễn ra từ 6-9/3/2008, vòng chung kết Extreme Masters II đã được tổ chức song song với SEC 08 trong khuôn khổ CeBiT năm nay ở hai nội dung thi đấu Counter Strike 1.6 và Warcraft III: Frozen Throne.

Ở bộ môn Counter Strike, vượt qua vòng loại cực kỳ khắc nghiệt, 8 đại diện mạnh nhất của châu Âu cùng 2 đại diện của châu Á và châu Mỹ có thành tích tốt nhất tại Extreme Masters LA đã ra sức tranh tài để giành giải thưởng có tổng trị giá lên đến 122.500USD.

Theo quy định, 10 đội được chia thành hai bảng thi đấu vòng tròn tính điểm để chọn ra những gương mặt xuất sắc nhất cho vòng đấu cuối cùng theo thể thức Double Elimination. Bất ngờ đã đến, đội fnatic – một trong những ứng cử viên vô địch - bị loại ngay sau vòng đấu bảng. Trong khi đó, đại diện của châu Á – đội eSTRO của Hàn Quốc - mặc dù không thi đấu ấn tượng tại vòng bảng nhưng khi lọt vào vòng đấu quyết định, đội này đã liên tiếp gây sốc khi lần lượt đánh bại những tên tuổi lớn từ châu Âu như Virtus.pro, SK Gaming, Alternate... để lọt vào trận chung kết Extreme Masters II. Tuy nhiên, eSTRO không thể tiếp tục tạo nên bất ngờ mới trong trận chung kết khi bị đội mousesports của Đức đánh bại với tỷ số 2-0 (16-8, 16-8), đành chấp nhận xếp ở vị trí thứ 2. Xếp ở vị trí thứ 3 cũng là một đại diện của Đức, đội Alternate.

Trong khi đó, ở bộ môn Warcraft III, SK.Lyn – June Park, khách mời đại diện cho châu Á tham dự Extreme Masters II, đã có một chuyến du đấu cực kỳ tuyệt vời khi lần lượt đánh bại các đối thủ rất mạnh của châu Âu như GravitasHoT, MYM.Grubby... để lọt vào trận chung kết gặp Mouz.ToD. Trận chung kết đã diễn ra vô cùng căng thẳng khi Lyn và ToD hòa nhau 1-1 sau 2 map đầu tiên. Đến map thứ 3 là Lost Temple, map từng mang lại thắng lợi cho ToD trước Lyn, nhưng lần này điều đó đã không xảy ra khi Lyn chủ động áp dụng chiến thuật Tower Rush (xây chòi nhanh) tại mỏ phụ của ToD, nắm quyền kiểm soát trận đấu và kết thúc với thắng lợi chung cuộc 2-1. Vô địch Extreme Masters II, Lyn đã góp phần không nhỏ đưa chủng tộc Orc trở lại vị thế xứng đáng của mình, đồng thời báo hiệu một năm sôi động và nhiều bất ngờ cho làng Warcraft thế giới.

MYM.DotA đăng quang tại MYM Prime Defending 9

Là một trong những giải đấu DotA được quan tâm nhất hiện nay, MYM Prime Defending (MYM PriDe) đã có tất cả 9 mùa thi đấu rất thành công. Ở 3 mùa đấu trước, đội Virtus.Pro (VP) đến từ nước Nga đã liên tiếp giành chức vô địch và trở thành ứng cử viên sáng giá nhất cho mùa đấu thứ 9 khi năm nay đội vào đến vòng đấu cuối cùng dành cho 4 đội mạnh nhất.

Tuy nhiên, thất bại ở giải đấu ASUS Winter đã khiến nội bộ VP nảy sinh vấn đề và bất ngờ hơn khi đội tuyên bố bỏ cuộc ở giải MYM PriDe 9. Chính vì vậy, trận chung kết MYM PriDe 9 trở thành cuộc đối đầu giữa MeetYourMakers (MYM.DotA) – đối thủ lớn nhất từ trước tới nay của VP - với Wolker-Gaming(WG), một đội khá mạnh của Ukraina.

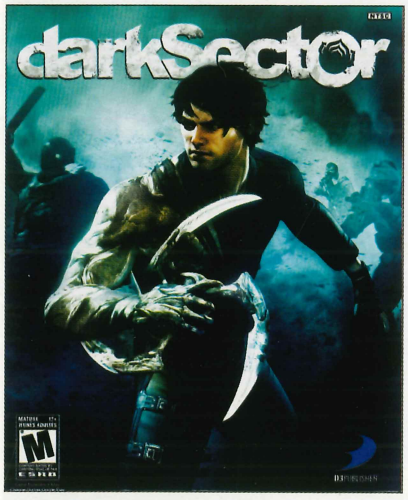
Cũng vì vậy, trận chung kết MYM PriDe 9 đã không thực sự cân tài cân sức bởi MYM.DotA vượt trội hơn so với đối thủ, và kết quả tất yếu là chức vô địch MYM PriDe lần đầu tiên đã thuộc về các chàng trai MYM.DotA.

Cũng sau giải đấu này, VP đứng trước nguy cơ bị giải tán bởi Ars-Art (Sergio Revin)m, thành viên chủ chốt của đội, đã âm thầm chuyển sang thi đấu cho đội DotA của SK Gaming.

DARK SECTOR XUẤT HIỆN

Bộ đôi nhà phát triển Digital Extremes và hãng phát hành D3Publisher đã chính thức công bố ngày ra mắt cho trò chơi hành động Dark Sector dành cho hệ console (PS3 và Xbox 360), cụ thể là vào ngày 25/3 sắp tới. Digital Extremes cho biết, với sức mạnh của engine cao cấp Evolution, Dark Sector sẽ mang đến cho người chơi những trải nghiệm hoàn toàn mới cả trên phương diện đồ họa lẫn lối chơi.

Dark Sector là câu chuyện kể về chàng điệp viên CIA Hayden Tenno với nhiệm vụ làm sáng tỏ những bí mật chiến tranh lạnh tại một quốc gia Đông Âu. Chẳng may, Tenno phát hiện ra mình bị nhiễm một loại "virus công nghệ", tác nhân làm cho một bàn tay của anh biến thành những chiếc kiếm sắc bén và sức mạnh của anh cũng tăng lên một cách đột biến. Tuy nhiên, con virus chết người này cũng nhanh chóng "gặm nhấm" toàn bộ cơ thể Tenno. Không những gặp phải sự chống chọi quyết liệt của những lực lượng quân sự và bán quân sự đông đảo, sự lùng sục gắt gao của đối thủ, chàng điệp viên trẻ còn phải ra sức tự bảo vệ mình trước một thế lực bóng tối đang khát khao sở hữu con virus có khả năng biến đổi gen này.

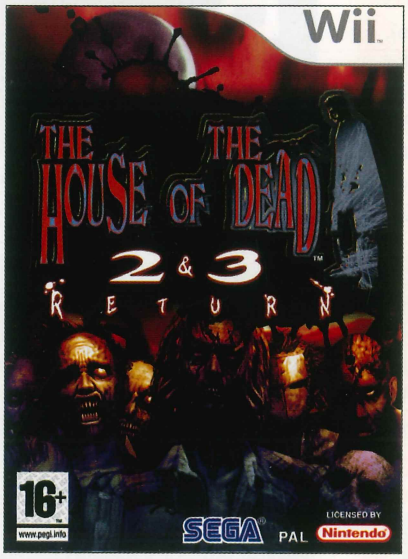


NÂNG CẤP COD4

Đầu tháng này, nhà phát triển Infinity Ward cho biết đã tung ra bản nâng cấp mới cho game Call of Duty 4 trên hệ máy Xbox 360. Theo đó, bản nâng cấp sẽ cung cấp những tính năng mới như Quick Mute Option, Host Migration, New Kill Cams, Improved Accuracy, Upgraded Spectator Cam, Additional Spawn Locations, đặc biệt bản nâng cấp cho phép 18 người cùng tham gia mục chơi trực tuyến.

GAME MỚI CHO WII

Hãng Sega công bố phiên bản thứ 2 và 3 của trò chơi hành động The House of Dead đã có mặt trên hệ Wii từ ngày 11/3. Với tên gọi mới là House of the Dead 2 & 3 Return, trò chơi sẽ bao gồm cả hai phiên bản The House of Dead 2 và The House of Dead 3. Ngoài 6 chế độ chơi, phiên bản này còn cung cấp chiến dịch chơi đơn và chơi multiplayer. Nếu hoàn thành hết các chế độ chơi của 2 game này, bạn sẽ mở khóa được mục Extreme Mode - đây có thể xem là mục chơi khó nhất và sẽ đưa người chơi đến những tình huống rất khác so với chế độ chơi đơn bình thường.



EGDE OF TWILIGHT LÊN PS3

SouthPeak Games vừa công bố trò chơi hành động - thám hiểu Edge of Twilight sẽ có thêm phiên bản trên hệ PS3. Cùng với phiên bản trên Xbox 360 và PC, phiên bản trên PS3 sẽ vẫn do Fuzzyeyes đảm nhận khâu phát triển. Chi tiết về nội dung trò chơi này vẫn được Southpeak giữ kín, tuy nhiên Fuzzyeyes cho biết nam nhân vật chính Lex sẽ có những khả năng rất đặc biệt và game sẽ khai thác sức mạnh của engine đồ họa Unreal 3. Game dự kiến có mặt vào năm 2009.

GRAW2 LÊN XBL

UbiSoft cho biết gói bản đồ mục chơi co-op thứ 2 của trò chơi hành động Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (GRAW2) hiện đã có thể tải về từ Xbox Live Marketplace (giá 400 điểm MS ~ 5USD), rẻ hơn gần một nửa so với gói bản đồ thứ 1 từng được phát hành hồi tháng 1/2008. Gói bản đồ thứ 2 sẽ một lần nữa bổ sung 5 nhiệm vụ chiến dịch chơi co-op mới, tiếp tục nội dung ở gói bản đồ thứ 1. Ngoài ra, gói bản đồ mới này cũng sẽ kết hợp 9 bản đồ chơi đối kháng vào mục chơi hành động trực tuyến của GRAW 2.

Cũng trong tháng 3 này, Chair Entertainment đã cung cấp bản mở rộng đầu tiên Path of the Elect cho trò chơi Undertow thông qua dịch vụ Xbox Live. Có giá 400 điểm MS, bên cạnh 15 chiến dịch chơi đơn cũ, bản mở rộng Path of The Elect bổ sung 5 nhiệm vụ mục chơi đơn mới và một chủng tộc mới, tộc Elect. Bản mở rộng này cũng cung cấp chế độ chơi multiplayer 16 người với 4 bản đồ mở rộng mới.

GUITAR HERO BẢN ĐẶC BIỆT ĐẾN ÚC

Hôm 4/3, hãng Activision công bố một phiên bản đặc biệt của trò chơi âm nhạc Guitar Hero III: Legends of Rock sẽ có mặt tại Úc trong vài tuần tới. Phiên bản này bao gồm 2 cây đàn gita Gibson Les Paul và đĩa game. Hiện Activision vẫn chưa ấn định giá bán lẻ cho phiên bản đặc biệt kể trên, nhưng nhiều thông tin cho rằng mức giá cuối cùng sẽ chỉ vào khoảng 189-199,95 đôla Úc.

OKAMI HỒI SINH

Capcom chính thức xác nhận trò chơi nhập vai Okami sẽ có mặt trên chiếc Wii vào ngày 15/4 sắp tới, trễ hơn 3 tuần so với thời điểm phát hành từng được công bố. Dù Capcom không đưa ra bất cứ lời giải thích nào cho sự trì hoãn này, tuy nhiên nhiều người cho rằng đây là cách để hãng né một sự đụng chạm không đáng có với God of War: Chains of Olympus vừa được Sony phát hành hôm 4/3 vừa qua.

PHÁT HÀNH MARIO KART WII

Nintendo cho biết sẽ phát hành trò chơi Mario Kart Wii vào ngày 24/4 sắp tới cho thị trường Úc, sớm hơn 7 ngày so với thời điểm phát hành tại Bắc Mỹ. Cụ thể, Mario Kart Wii sẽ được bán lẻ ở mức giá 99,95 đôla Úc và đi kèm chiếc vô-lăng Wii Wheel - sử dụng chung với tay cầm Wii Remote. Game hỗ trợ chế độ chơi trực tuyến thông

qua kết nối WiFi.

SẮP KHAI MẠC NCAA FOOTBALL 09

EA cho biết sẽ khai mạc mùa bóng NCAA Football 09 vào ngày 15/7 sắp tới trên đồng loạt các "sân cỏ" PS3, PS2, PSP, Wii và Xbox 360. Thông tin về game hiện vẫn chưa được EA công bố.

EA DÒM NGÓ TAKE-TWO

Cuối tháng 2, làng game thế giới bỗng trở nên hết sức nhộn nhịp khi EA chính thức lên tiếng muốn mua lại nhà phát triển Take-Two với giá 2 tỷ USD. Tuy nhiên, hội đồng quản trị của Take-Two dưới sự dìu dắt của chủ tịch Strauss Zelnick đã không chút chần chừ thẳng thừng từ chối lời đề nghị từ phía EA với lý do "chưa đúng giá". Xem ra thì để mua lại hết 64% số lượng cổ phiếu chính của Take-Two không hề đơn giản như những gì mà giám đốc điều hành EA , ông John Riccitiello, từng nghĩ trước khi gửi bức thư đến chủ tịch Zelnick.

Vài ngày sau, hôm 13/3, EA lại tiếp tục đưa ra đề nghị mua lại trực tiếp bằng tiền mặt các cổ phiếu của Take-Two ở mức giá 26USD/cổ phiếu và điều này cho thấy quyết tâm cao độ của EA trong việc thôn tính Take-Two. Nhằm trấn an các cổ đông của Take-Two, EA cho biết mua vào cổ phiếu cho đến hết ngày 11/4 sắp tới, đồng thời ông Riccitiello còn nhấn mạnh rằng "các nhà đầu tư Take-Two sẽ nhận thấy được mức giá mà chúng tôi đề nghị là cách tốt nhất để tối đa hóa giá trị mà họ đã đầu tư vào Take-Two". Tuy nhiên, phần lớn cổ đông của Take-Two vẫn đang nghe ngóng và đón gió bởi họ tin rằng EA sẽ còn trả giá cao hơn nữa.

Vài giờ sau tuyên bố của EA, Take-Two đã khiến nhiều cổ động bồn chồn khi khẳng định "chúng tôi sẽ xem xét lại đề nghị của EA, nhưng nếu có thì mọi chuyện cũng sẽ được quyết định sau 10 ngày làm việc nữa".

Liệu EA có thành công trong thương vụ đầy chiến lược này không, hãy chờ xem.

WII FIT SẴN SÀNG

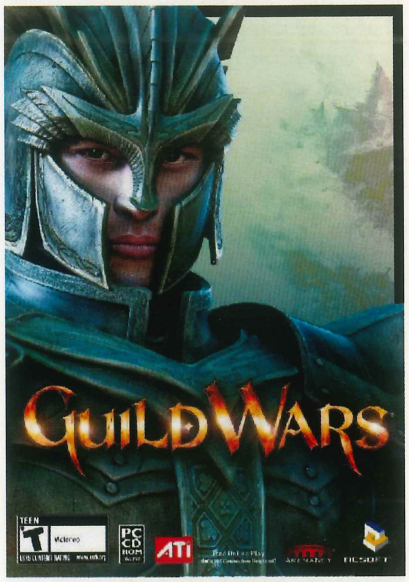
Tại sự kiện Game Developers Conference, hãng Nintendo đã công bố ngày phát hành chính thức cho trò chơi Wii Fit (kèm tấm ván cân bằng Wii Balance Board) và những chức năng mới của dịch vụ Wii Ware dành cho thị trường Mỹ. Cụ thể, Wii Fit sẽ có mặt tại Mỹ vào ngày 19/5 sắp tới, còn Wii Ware có trước đó 7 ngày.

DISGAEA 3 ĐẾN MỸ BẰNG PS3

Nhà phát hành NIS America cho biết sẽ ra mắt trò chơi chiến thuật theo lượt Disgaea 3 độc quyền cho hệ PS3 tại thị trường vào khoảng tháng 8 năm nay. Theo nhà phát triển Nippon Ichi, Disgaea 3 sẽ có phần gameplay tương tự các phiên bản trước đây và phần đồ họa, nội dung được cải tiến đáng kể.

GUILD WARS TẠO KỶ LỤC MỚI

Cuối tháng 2 vừa qua, NCSoft cho biết trò chơi trực tuyến nhiều người chơi Guild Wars của hãng này đã bán được trên 5 triệu bản trên phạm vi toàn cầu. Khác với World of Warcraft, Guild Wars không thu phí chơi hàng tháng mà chỉ tính tiền bán đĩa game gốc cũng như thường xuyên phát hành những bản mở rộng mới. Eye of the North, bản mở rộng mới nhất của Guild Wars, đã được phát hành vào cuối tháng 8 năm ngoái.



SONY TRÌNH LÀNG DUALSHOCK 3

Cuối tháng 2 qua, Sony đã giới thiệu đến người tiêu dùng các sản phẩm chiến lược của hãng trong năm nay, trong đó nổi bật nhất là chiếc tay cầm DualShock 3. Theo đó, DualShock 3 sẽ được ra mắt tại thị trường Bắc Mỹ vào tháng 4/2008, đúng như thông tin Sony từng công bố hồi cuối 2007, đây là tay cầm không dây dành cho hệ máy "next-gen" PlayStation 3 và có thêm chức năng rung theo chuyển động.

Sony cũng cho biết, hãng đang thảo luận về việc thay thế hoàn toàn tay cầm Sixaxis cho các phiên bản PlayStation 3 sau và cũng đảm bảo rằng DualShock 3 hoạt động tốt với hơn 100 tựa game đã phát hành cho hệ máy này. Trước mắt, tay cầm DualShock 3 sẽ được bán lẻ ở mức giá 54,99USD.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

IGAME SPRING 2008 TOURNAMENT

Giải iGame Spring 2008 Tournament do cộng đồng Counter Strike Tp.HCM tổ chức đã diễn ra trong 2 ngày 08 - 09/03. Giải đấu đã thu hút được đông đảo các đội Counter Strike trên địa bàn Tp.HCM tham gia tranh tài. Sau 2 ngày thi đấu sôi nổi, 2 game thủ Ready4Party và rendezvous^razer đã gặp nhau trong trận chung kết của giải. Ready4Party đã thi đấu xuất sắc hơn và giành thắng lợi cả 2 trận đấu với tỉ số cách biệt: 16-03, 16-04 để lên ngôi vô địch. rendezvous^razer chấp nhận xếp ở vị trí thứ 2, Q9 Gaming và 1st.POH đồng hạng 3. Thông tin chi tiết tại *www.esport.vn*

Đội game Ready4Party

NETVIET SUNDAY THÁNG 2: VOLCANO T/REX, NETVIET VÔ ĐỊCH

Mỗi tháng một lần, Netviet Cyber lại tổ chức giải đấu Netviet Sunday với các bộ môn thi đấu eSport. Trong tháng 2 gần đây, Netviet Sunday đã diễn ra cuộc tranh tài ở 2 bộ môn đồng đội: Counter Strike 1.6 và Dota Allstar. Ở game thi đấu Dota, đội Netviet với một đội hình thi đấu đồng đều và phong độ ổn định, các thành viên đều có kỹ thuật cá nhân rất tốt, khả năng chi phối trận đấu ngay từ những phút đầu tiên, nên dễ dàng chiến thắng các đối thủ khác để giành chức vô địch. Ở game Counter Strike 1.6, nhóm Volcano cũng thành công khi cả 2 đội của họ đã giành cả 2 vị trí đứng đầu, đội T/rex vô địch, còn đội Taha dành á quân. Thật đáng tiếc khi đương kim vô địch VESC 07 Hà Nội proA.gm đã không thể hiện được phong độ xuất sắc vốn có của mình. Với những thành thích đạt được, các đội game đều được cộng điểm vào bảng xếp hạng ESVN Ranking tháng 2. Thông tin chi tiết tại *www.esport.vn.*

STARSBOBA ĐƯỢC ĐẶC CÁCH VÀO VÒNG CHUNG KẾT ADC II

Ngay sau khi giải đấu Asian Dota Championship (ADC I) kết thúc, BTC giải đấu đã công bố ADC II. Tám đội đứng đầu của ADC I được đặc cách tham dự vòng đấu cuối cùng của ADC II, trong đó có đội StarsBoba của Việt Nam. ADC Season 2 có cổng thông tin thể Thao Điện Tử Việt Nam ESVN (*www.eSport.vn*) tham gia bảo trợ thông tin và hỗ trợ công tác tổ chức giải đấu. ESVN là đơn vị đại diện chọn lựa ra đội game suất sắc nhất Việt Nam vượt qua vòng loại tham gia vòng chung kết ADC Season, cụ thể là 2 team bao gồm ProA và NetViet được đặc cách qua vòng 16/32 của giải vòng loại Việt Nam, căn cứ dựa theo bảng ESVN Ranking. Thông tin chi tiết tại *www.esport.vn.*

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ TỔ CHỨC CUỘC THI SÁNG TÁC BÀI HÁT

Ngày 10/3/2008, công ty VinaGame đã công bố tổ chức cuộc thi sáng tác bài hát chính thức dành cho trò chơi giải trí trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK). Cuộc thi sáng tác bài hát chính thức dành cho đối tượng là tất cả công dân Việt Nam từ 18 tuổi trở lên, bài hát đủ điều kiện dự thi phải được thu âm chuyển về ban tổ chức kèm theo đầy đủ tài liệu, thông tin về tác giả (họ, tên, số CMND, số điện thoại, email), bản viết lời bài hát và nhạc. Bên cạnh đó bài hát dự thi phải thể hiện được nội dung, phù hợp với tính chất của trò chơi VLTK. Thời gian nhận tác phẩm của cuộc thi sáng tác bài hát chính thức dành cho game online VLTK được bắt đầu từ ngày 10/3/2008 đến 30/3/2008. Sau khi kết thúc thời gian gửi và nhận bài, ban tổ chức chọn lọc và đăng tải tại website *http://www.volam.zing.vn* cho khán giả bình chọn từ ngày 2 đến 16/4/2008. Lễ trao giải và công bố kết quả chung cuộc của cuộc thi sáng tác bài hát được tổ chức vào ngày 19/4/2008. Cơ cấu giải thưởng cuộc thi bao gồm 1 giải nhất là 1 MTXT Dell Vostro 1400 D73 trị giá 15 triệu đồng, giải nhì là 1 ĐTDĐ IPhone trị giá 10 triệu đồng và giải ba là 1 màn hình LCD Viewsonic 19" trị giá 5 triệu đồng.

CỬU LONG TRANH BÁ HƯỚNG TỚI VẺ ĐẸP TRUYỀN THỐNG VIỆT NAM

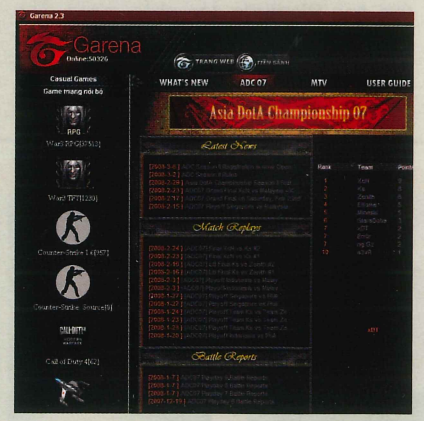
"Chơi game để cảm nhận cái hồn của người Việt" là khẩu hiệu mà game Cửu Long Tranh Bá muốn hướng tới khi tạo bộ áo khoác giống trang phục truyền thống Việt Nam. Nắm được tâm lý này của người chơi, nhóm vận hành game CLTB đã kết hợp cùng đội ngũ T812 triển khai dự án: Thiết kế trang phục mang phong cách truyền thống Việt Nam cho CLTB. Trang phục áo khoác ngoài là một trong những nét độc đáo của các game nói chung. Khi nhân vật trong game mặc phục trang, nhân vật sẽ biến đổi ngoại hình.

Bộ trang phục truyền thống nam nữ dự định sẽ được tung ra trong bản cập nhật 44 sẽ ra mắt trong thời gian tới tại Kỳ Trân Các. Thông tin chi tiết có tại: *http://cuulong.zing.vn.*

ESVN BẢO TRỢ THÔNG TIN CHO GARENA

Công cụ giả lập mạng LAN GG-Client vừa được Garena đổi tên thành Global Garena. Bên cạnh sự kiện này, ESVN cũng đã bắt tay với Garena để bảo trợ thông tin và hợp tác lâu dài trên cơ sở thúc đẩy E-Sport Việt Nam cùng phát triển. Garena tại Việt Nam cũng sẽ sử dụng bảng xếp hạng ESVN Ranking để làm căn cứ tuyển chọn, ưu tiên hạt giống trên các giải do Garena tổ chức và ESVN cũng sẽ cộng điểm ESVN Ranking đối với một số giải chất lượng trên hệ thống Garena. Các Vietnam Room trên Garena sẽ được đổi tên thành ESVN Room; cùng một số điều khoản khác.

Trong năm nay, từ tháng 4/2008, ESVN sẽ tổ chức các giải GG-Tournaments (GGT) hàng tháng với các nội dung thi đấu như DotA, DDay, Counter-Strike, Starcraft, thậm chí cả Dawn of War trên nền tảng phần mềm Garena. ESVN sẽ đóng cửa server Warcraft và Starcraft kể từ ngày 26/3/2008 nhằm định hướng cho toàn bộ game thủ chuyển sang làm quen với Garena. Garena có ưu điểm là kết nối ổn định, cài đặt và sử dụng dễ dàng. Công cụ này cũng bảo vệ game thủ chống hack, cheat nhờ hệ thống GG Anti-Cheat và các tính năng tin nhắn khác giống như Yahoo Messenger. Các bạn có thể xem thêm chi tiết tại: *www.esport.vn*



Thế nào là game đẹp?

Bạn cho rằng Halo đẹp hay Lineage 2 mới là đẹp? Theo bạn thì Gears of War hay Bioshock đẹp hơn? Ngày 17/3/2008, TGVT-Thế Giới Game (TGG) đã phỏng vấn ông Nguyễn Hoài Nam (NHN), giám đốc công nghệ của công ty Glass Egg, có trụ sở tại TP.HCM, về cách nhìn nhận vẻ đẹp của đồ họa game.

Ông Nguyễn Hoài Nam, GĐ công nghệ công ty Glass Egg

TGG: Trong nhiều năm qua, đồ họa chiếm vị trí không thể thiếu trong sự thành công của game cũng như là một tiêu chí chủ yếu đánh giá game của nhiều tổ chức trên thế giới như IGN, GameSpy, GameSpot... Tuy nhiên, đến nay "đẹp" vẫn là một cách đánh giá định tính gây nhiều mâu thuẫn. Dĩ nhiên, bạn đọc của TGG luôn mong muốn được hiểu sâu hơn về đồ họa của game. Chắc hẳn Glass Egg có thể giúp bạn đọc hiểu như thế nào là đồ họa đẹp?

NHN: Có lẽ trước tiên chúng ta nên bắt đầu câu chuyện bằng cách phân biệt các trường phái mỹ thuật của game. Hiện trong game có 2 trường phái mỹ thuật chính là tả thực và cách điệu (fantasy); cũng có không ít các game có cả 2 yếu tố này cùng hòa quyện. Những game bắn súng luôn cố gắng tả thực như CounterStrike, SWAT4... Trong khi đó những game có trí tưởng tượng cao như Final Fantasy, World of Warcraft luôn thể hiện các chàng và các nàng thật đẹp trai và xinh gái với màu sắc lung linh huyền ảo như trong xứ thần tiên. Nếu lấy ví dụ về Gears of War, ngoài các chi tiết tả thực, người chơi có thể thấy có những thứ phải phăng-te-di (fantasy) như những cánh tay bắp thịt cuồn cuộn quá cỡ và các khẩu súng "hàng khủng" của các chiến binh.

TGG: Là một công ty chuyên gia công về đồ họa cho các hệ máy console (Xbox, PlayStation, Wii), anh đánh giá ra sao về sự khác biệt giữa đồ họa của game trên các hệ console và game trên hệ máy tính PC?

NHN: Console và PC gần nhau lắm rồi. PC thậm chí còn mạnh hơn console. Trước đây vài năm, PC chưa chạy được nhiều engine đồ họa mạnh, chứ bây giờ các engine đồ họa mạnh như Crytek, Unreal đều chạy được trên PC và hỗ trợ Directx 10. Trong PC có tùy chọn để người dùng chọn mức chất lượng hình ảnh, còn trong console chỉ thể hiện một mức chất lượng hình ảnh duy nhất. Bây giờ chất lượng đồ họa giữa các hệ máy này không có sự khác nhau nhiều. Chỉ có sự khác biệt rõ ràng dễ thấy giữa đồ họa (game art) của game offline single (chơi đơn, không chơi qua mạng) và multiplayer (chơi với nhiều người, qua LAN hay Internet) so với game MMO (game trực tuyến gồm rất nhiều người chơi qua mạng). Thường MMO phải xử lý rất nhiều hình ảnh môi trường và nhân vật; do đó, hãng phát triển phải làm "game art" ít đa giác (polygon), chất liệu đơn giản nhẹ nhàng để có lúc phục vụ đến vài trăm nhân vật trên cùng khung hình. Đó là lý do mà chúng ta thấy các game MMO không giàu chi tiết bằng các game chơi đơn (single-player) hay nhiều người chơi (multi-player). Game multi-player chơi trên mạng LAN chỉ có tối đa mười mấy người chơi cùng lúc (một số game lên tới tối đa khoảng 32 người); còn MMO có rất nhiều, đến hàng trăm người chơi trong cùng khung hình.

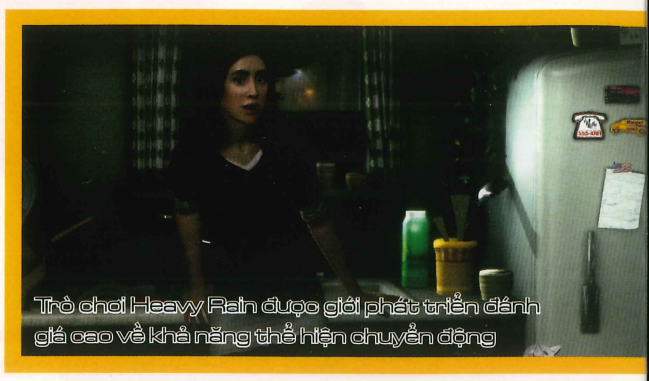
TGG: Anh hay dùng từ "game art". Vậy anh có thể giải thích nghĩa của nó?

NHN: Chúng ta có thể hiểu "game art" là tất cả những gì mà người chơi nghe và thấy được trong game; điều quan trọng là chúng phải tạo được cảm giác cho người chơi.

TGG: Hãy quay lại câu chuyện chính của ngày hôm nay. Những yếu tố nào tạo nên vẻ đẹp của game art?

NHN: Trong thế hệ console mới hay nói cách khác trên các game engine mới như Crytek, Unreal 3, Neon engine của Codemasters và engine của Bizarre Creation, đồ họa đẹp thường được đánh giá trên các yếu tố sau: dựng hình (modeling), hình ảnh

dán lên vật thể (texture) và chất liệu (shading), chuyển động (animation), ánh sáng và hiệu ứng đặc biệt. Quan trong là tổng thể hài hòa và phải tạo ra được cảm xúc cho người chơi. Modeling và việc dựng hình khung của các vật thể, nhân vật... Chẳng hạn, một ngôi nhà được xây lên chỉ có gạch và vữa, trước khi sơn có thể xem như một modeling. Game đẹp thường có modeling chính xác, mượt mà. Sau đó, modeling sẽ được làm đẹp hơn với việc vẽ lên các chi tiết (texture) và chất liệu (shading) lên bề mặt của các đa giác của vật thể. Gần đây, người ta thường chú ý sử dụng normal map là loại hình ảnh 2D giả lập lồi lõm để làm đẹp vật thể. Shading phải tả rất thật: kính phải ra kính, nước phải ra nước, ánh mặt nước phải chính xác... Việc thể hiện chuyển động trong game cũng rất quan trọng. Ngày nay, việc game thể hiện chuyển động (animation) không kém gì phim đã là chuyện thường. Điều đáng chú ý là trên thế giới đang có những dự án animation đầy hoài bão như trong game sắp ra Heavy Rain - nhà phát triển dùng công cụ "bắt" các chuyển động của người thật và sau đó áp dụng các thông số này vào nhân vật được tạo hình chuyển động trong game kỹ đến từng chuyện động của mi mắt. Tuy nhiên, animation không chỉ liên quan đến người mà còn thể hiện ở các chuyển động tương tác của các vật thể như máy móc trong game. Ví dụ, trong game đua xe, làm sao để vật lý thực tế của chiếc xe phải thực. Ta đi trên đường gồ ghề, bánh xe va đập với mặt đường "bum bum". Nhà phát triển phải tạo ra được cảm giác thật đó cho người chơi. Bioshock và Gears of War có cảnh chung và chi tiết nhỏ làm "rất tới". Halo 3 về hình ảnh không được đánh giá cao nhất nhưng người chơi luôn có cảm giác mình đang thám hiểm ở thế giới thiên hà xa xôi nào đó. Góc quay của camera cũng mang lại những hiệu ứng rất đẹp. Trong Halo3, khi mình chết, camera kéo qua, từ từ thấy xác mình rồi hạ xuống. Cảnh đó rất đẹp: nhiều người thích mà họ không để ý. Hoặc trong



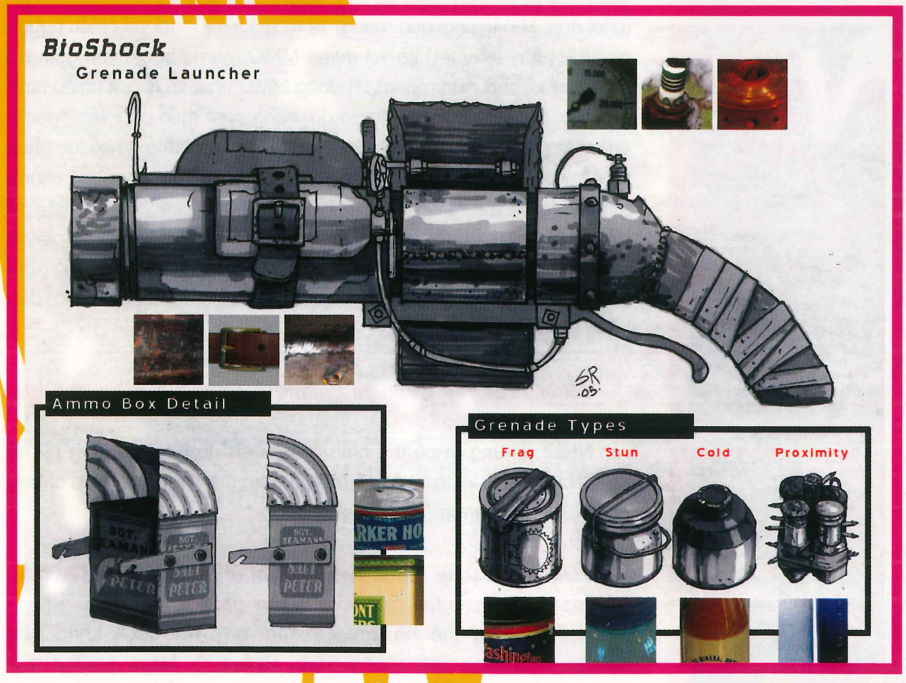
Trò chơi Heavy Rain được giới phát triển đánh giá cao về khả năng thể hiện chuyển động

Call of Duty 4, cảnh bị tấn công từ sau lưng rất đáng sợ, tạo cảm giác như thật cho người chơi.

Nếu tách nhỏ ra, một game đẹp phải có môi trường đẹp, hệ thống vũ khí, xe cộ, đồ vật được thể hiện chi tiết, kĩ càng. Phần thiết kế các đồ vật đó hợp kiểu nhau và nhất quán. Nếu một game có khẩu súng dạng fantasy rồi lại có khẩu AK47 thì rõ ràng không ổn. Hiện game có độ tả thật nhất là Crysis 2 được xây dựng trên engine Crytek - được gọi là "đỉnh" về mặt shading. Ánh sáng chiếu xuyên lá xuống khi nhìn ngược từ dưới lên; bóng cây chuyển động theo thời gian thật...

TGG: Là một hãng chuyên gia công đồ họa cho các game đua xe trên console, anh có thể cho biết như thế nào là game đua xe hơi đẹp?

NHN: Game đua xe chỉ có 2 mục đích chính là xe đẹp và đường đua (track) tả thật. Hình ảnh đẹp trong đua xe có xu hướng thể hiện giống xe thật nhất. Người Việt Nam không mê xe như ở nước ngoài: người ngoại quốc mê và "soi" xe rất kỹ, chú trọng từng chi tiết đến cái đèn cũng phải thật giống. Vì đối với họ, chỉ cần nhìn bóng đèn là biết xe gì. Họ muốn độ bóng của xe giống thật, có phản chiếu môi trường và bóng đổ của môi trường lên xe đẹp, hiệu ứng bánh xe quay; khi đụng, xe bị móp méo giống thật... Bên cạnh đó, game đua xe phải tạo được hiệu ứng tốc độ. Vì thế, các nhà phát triển thường đưa vào đường đua những hình ảnh như tảng đá to, hòn đá nhỏ, cây to, cây nhỏ... Hiện xe đẹp hay xấu được đánh giá dựa trên số lượng đa giác và shading. Game đỉnh về xe là Forza 3. Grand Turismo đang được chờ đợi. Sega Rally, Need for Speed cũng được coi là game có xe đẹp. Trong game đua tốc độ, xe đóng vai chính còn đường track là môi trường.

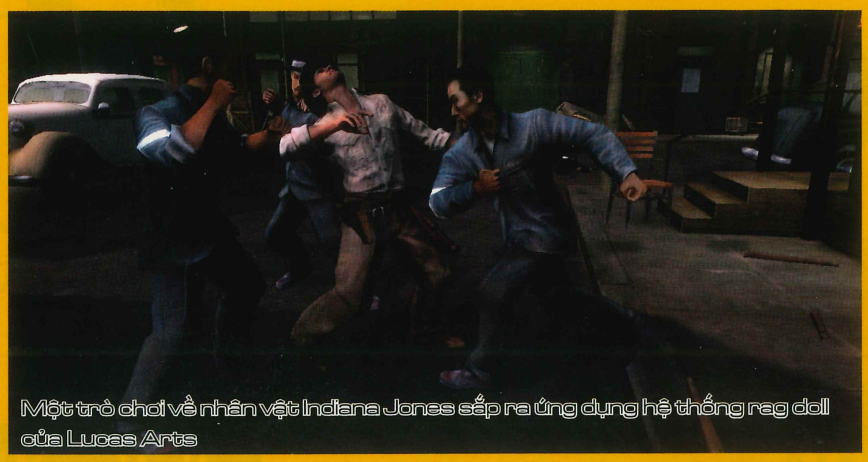


Game art được chuẩn bị kĩ càng từ khâu vẽ ý tưởng như ví dụ về khẩu súng này của trò chơi Bioshock

TGG: Anh nghĩ sao về việc thiết kế các nhân vật trong game?

NHN: Việc thể hiện người không khó: chỉ cần theo đúng tỷ lệ của con người. Đối với game fantasy thì tỷ lệ quyết định chuyển động. Chân ngắn bước đi sẽ ngắn. Game dễ thương

thường có nhân vật chân ngắn đi lúi cúi. Người ngoài hành tinh trong Halo tuy cũng có 2 chân nhưng chuyển động không giống con người. Đầu to đi với mình nhỏ sẽ có chuyển động khác. Tuy nhiên, cũng có không ít thiết kế nhằm làm toát nên hồn của nhân vật. Trong Gears of War, người chơi, thông qua game art, sẽ nhận thấy các nhân vật phụ (đồng đội) rất từng trải và phần nào cá tính và khả năng chiến đấu của họ qua những chi tiết như có thẹo, xăm mình, cắt tóc ngắn, cơ bắp... Còn trong những game fantasy, người có thể hơi giống thật nhưng mặt mũi thường được cường điệu hóa các chi tiết dễ thương lên khiến các anh đẹp trai, các chị quyến rũ...


Một trò chơi về nhân vật Indiana Jones sắp ra ứng dụng hệ thống rag doll của Lucas Arts

TGG: Có tổ chức nào đánh giá và xếp hạng engine đồ họa không, thưa anh?

NHN: Không ai dám làm điều này. Thứ nhất, rất ít engine. Thứ hai, chưa ai xây dựng được tiêu chí rõ ràng. Thứ ba, người muốn đánh giá được phải thực sự sử dụng engine đó. Mình có thể chơi 1 game trong vòng vài ngày. Còn muốn hiểu 1 game engine thì phải có cả 1 đội cùng làm ra một game dựa trên engine đó. Mỗi nhà phát triển chỉ dùng được 1 engine chứ hiếm hãng phát triển nào dùng được tới 2,3 engine vì giá rất đắt. Một license sử dụng engine đỉnh cao có giá tối thiểu từ 500.000 đến cả triệu USD. Engine càng mạnh thì khả năng hỗ trợ thể hiện đồ họa chi tiết càng cao. Ngoài ra, một số engine cho phép tạo ra các bản mod. Gần đây, Unreal Editor 3 đã được sử dụng rộng rãi, cho phép tạo ra các môi trường mới. Đây chính là xu hướng UCC (User-created content) cho phép người chơi tạo ra các bản đồ, sắp đặt vật thể, nhân vật trong đó và mức chơi họ mong muốn. Little Big Planet là một game tiêu biểu.

TGG: Vậy anh có thể cho biết ngoài các engine đồ họa thì một game thường ứng dụng các hệ thống công nghệ nào khác, như các hệ thống chuyển động ngẫu nhiên (ragdoll), hệ thống vật lý (physics)?

NHN: Game engine thực ra là một thư viện dữ liệu, chứa những hàm và lệnh có sẵn. Hệ thống vật lý (VL) thường có sẵn trong các engine nhưng chưa được tối ưu hóa cho từng game. Tuy nhiên, thường các engine cũng "mở" về mặt physics. Khi cần đến physics thực sự đặc biệt thì engine sẽ nhờ 1 middleware (phần mềm lớp giữa) để có thể gắn thêm các bộ xử lý VL. Chẳng hạn, engine Unreal phù hợp cho game bắn súng nhưng lại không phù hợp cho game đánh đấm và đòi hỏi phải cài thêm các bộ xử lý VL. Ngoài ra, còn phải kể đến các hệ thống chuyển động tương tác ngẫu nhiên (ragdoll system hay unscripted animation). Tính ngẫu nhiên được thể hiện khi nhân vật tương tác không theo lập trình định sẵn. Chẳng hạn, khi một nhân vật bị đá văng đi thì nhân vật đó sẽ tự tính hành động của nó theo thời gian thực, như tìm cách bám vào vào lan can hay bất cứ vật thể nào gần đó; hay khi nhân vật bị đá văng vào xe thì tùy theo điểm tiếp xúc, hệ thống sẽ tự quyết định theo thời gian thực là đầu sẽ ngoẹo sang phải trước hay bộ phận nào sẽ thực hiện chuyển động đặc biệt nào trước. Gần đây, Lucas Arts đã trình diễn hệ thống ragdoll bằng cách thể hiện tương tác của nhân vật Indiana Jones trên thang dây: người dùng lắc dây và tiến sĩ Jones sẽ tự tìm cách chuyển động để cân bằng trên đó. Ngoài ra, còn có nhiều hệ thống đồ họa khác như hệ thống thể hiện đường đua biến dạng (deformable tracks), hệ thống biến dạng khuôn mặt (game đấm bốc), các hệ thống phá hủy được (destructible) hay các hệ thống chiếu sáng, các hệ thống làm khớp thoại (lipsync), hệ thống quản lý đám đông (crowd control trong Resident Evil) cũng như các hệ thống trí tuệ nhân tạo (AI- artificial intelligence) mà ragdoll chính là một loại AI...

Một chiến binh cơ bắp trong Gears of War

Có thể thấy qua những gì ông Nguyễn Hoài Nam cho biết về đồ họa trong game, vẻ đẹp của game không ngừng biến đổi vì game chịu ảnh hưởng không ngừng của các hệ thống công nghệ cũng như năng lực mỹ thuật của đội ngũ họa sĩ 3D tại các studio game. Đồ họa đẹp trong game không chỉ nhằm thể hiện hình ảnh của môi trường, vật thể, nhân vật mà còn đóng vai trò không nhỏ vào quá trình chơi game. Với bài viết này, TGVT-TGG mong muốn bạn đọc cảm nhận được game nhiều hơn, cũng như có một cái nhìn cởi mở hơn với những game đi theo chiều hướng tả thực (bắn súng, đấu võ, đua xe...) hay ấn tượng (ma, kinh dị...). Có lẽ chỉ có những người yêu game và thường xuyên tương tác với game mới có thể tiếp xúc và cảm nhận được nhiều nhất những nét đẹp thay đổi không ngừng của game.

PHI QUÂN

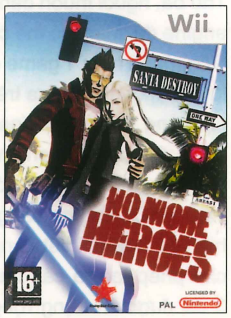
Game phong cách đồ họa ấn tượng

Một xu hướng thường thấy của các nhà phát triển game hiện nay là khi thiết kế đồ họa - một trong những phần "sống còn" của game, họ thường chọn cách thiết kế sao cho giống thực tế nhất, với những khung cảnh rộng lớn và chân thật. Bên cạnh đó, cũng có một số nhà phát triển chọn giải pháp nghiêng về thiết kế phong cách hình ảnh cho phần đồ họa, sao cho game có những hình ảnh gắn liền với nội dung với các bối cảnh, tình tiết trong game. Bài viết dưới đây giới thiệu một số game đề cao phong cách đồ họa. Tuy không thể liệt kê hết các game, nhưng các tựa game trong bài đều có phong cách đồ họa đẹp, độc đáo và gây được nhiều ấn tượng tốt với người chơi.

No More Heroes

❑ Phát triển: Grasshopper Manufacture ❑ Phát hành: Ubisoft
❑ Hệ máy: Wii ❑ Ngày phát hành: Tháng 12/2007

Được phát triển bởi Grasshopper Manufacture (nổi tiếng với trò chơi Killer7 trước đó), nên không có gì khó hiểu khi No More Heroes (NMH) đem lại cảm giác quen thuộc ở cái nhìn đầu tiên với nhiều người. Phong cách thiết kế đồ họa của NMH dựa theo Killer7: bóng tối được nhấn mạnh, kể cả khi khung cảnh rất sáng; đồ họa cel-shader và màu sắc tươi tắn. Cao hơn hết, NMH đặt nặng phong cách manga của Nhật. Những biểu tượng, menu trong game lại được thiết kế theo dạng "pixel art", một loại nghệ thuật sử dụng đồ họa thời 8-bit ngày xưa.



Okami

❑ Phát triển: Clover Studio ❑ Phát hành: Capcom
❑ Hệ máy: PS2 ❑ Ngày phát hành: Tháng 4/2006

Thật là thiếu sót nếu không đề cập tới Okami trong danh sách này! Okami được mọi người đánh giá cao không chỉ ở gameplay có chức năng "Celestial Brush" độc đáo, ở cốt truyện sâu sắc, mà còn mang một phong cách hội họa đậm chất xứ hoa anh đào. Okami đã vẽ nên những bức tranh tưởng như bằng màu nước sống động, huyền ảo, như cảnh ngôi đền cổ thuần chất Nhật Bản, hay cảnh hồ sen nên thơ, điểm xuyết bởi cây cầu bắc ngang qua... Okami đã chứng minh rằng để game có đồ họa đẹp, không nhất thiết phải mất nhiều công sức xây dựng hình ảnh giống thật nhất, nhồi nhét những hiệu ứng nặng nề, phức tạp, mà chỉ cần mang một phong cách đồ họa đẹp và độc đáo cũng đủ sức gây ấn tượng tốt với người chơi.

Grim Fandango

❑ Phát triển: LucasArts ❑ Phát hành: LucasArts
❑ Hệ máy: PC ❑ Ngày phát hành: Tháng 9/1998

Với cái nhìn đầu tiên, các game thủ khó tính thời nay có lẽ sẽ chê bai Grim Fandango bởi đồ họa 3D thô sơ của nó: vật thể 3D có số đa giác rất khiêm tốn, và cũng đầy răng cưa gây khó chịu cho người chơi. Thế nhưng, "viên ngọc" của năm 1998 này được đánh giá cao bởi cảnh nền rất đẹp, như cảnh các tòa nhà được dựng theo kiến trúc Art Deco pha với kiến trúc của người Aztec, sự tương phản cao giữa sáng - tối...; chưa kể nhân vật được phỏng theo những hình nhân bộ xương trong lễ hội Day of the Dead của Mexico. Tất cả kết hợp hoàn hảo với nhau, tạo nên một trong các tựa game hay nhất mọi thời đại: Grim Fandango!

Team Fortress 2

❑ Phát triển: Valve Corporation ❑ Phát hành: Valve Corporation
❑ Hệ máy: PC, Xbox360, PS3 ❑ Ngày phát hành: Tháng 10/2007

Trái ngược hoàn toàn với những model bị "leaked" vào năm 2003, Valve không hề cố gắng tạo những nhân vật "giống thật nhất" trong Team Fortress 2 (TF2). Các nhân vật mang nặng phong cách hoạt hình của họa sĩ J. C. Leyendecker, phổ biến vào đầu thế kỉ 19. Bên cạnh đó, với sự hỗ trợ bởi engine Source mạnh mẽ, người chơi có thể thấy sự tương đồng cả về phong cách lẫn chất lượng của TF2 với bộ phim The Incredibles của Pixar. Kết quả là game đã đem lại khá nhiều bất ngờ cho mọi người, cả về sự xuất hiện sau nhiều năm "im hơi lặng tiếng" lẫn sự độc đáo trong gameplay và đồ họa.

Bioshock

❑ Phát triển: 2K Boston/2K Australia ❑ Phát hành: 2K Games
❑ Hệ máy: PC, Xbox360 ❑ Ngày phát hành: Tháng 8/2007

Đặt bối cảnh vào một thành phố Rapture được xây dựng năm 1946 dưới lòng đại dương, Bioshock có chất lượng đồ họa gần như hoàn hảo. Về mặt công nghệ, Bioshock dùng engine đồ họa Unreal 3, cộng thêm các hiệu ứng DirectX 10 mới nhất, tạo nên cảnh thành phố Rapture huyền ảo dưới nước, ánh đèn neon heo hắt dưới đường, và những bức tranh sáng tối sinh động. Được xây dựng trong những năm 1940 nên Rapture mang nặng phong cách kiến trúc Art Deco phổ biến thời ấy. Nếu chú ý quan sát, bạn sẽ thấy khung cảnh trong game khá tối (vì thành phố được xây dưới nước), lại thêm bối cảnh là một nền văn minh bị thối nát, sụp đổ, khiến người chơi luôn có cảm giác "rờn rợn". Ấy là điều mà chỉ riêng đội ngũ của Irrational Games ngày trước làm được.

Psychonauts

❑ Phát triển: Double Fine Productions ❑ Phát hành: Majesco Entertainment
❑ Hệ máy: PC, Xbox, PS2 ❑ Ngày phát hành: Tháng 4/2005

Được phát triển dưới sự chủ trì của nhà thiết kế game Tim Schafer - nổi tiếng với siêu phẩm Grim Fandango năm 1998 – Psychonauts đã mang lại sự thành công đầy bất ngờ, do có nhiều yếu tố đột phá trong gameplay, cốt truyện, và một phong cách khó quên với những ai từng chơi. Các nhân vật trong game trông khá dễ thương, được Double Fine cường điệu hóa khá nhiều, như phần đầu lại... to như phần thân, hay cái cổ dài ngoẵng! Hơn nữa, đồ họa của game khá tốt, người chơi cứ ngỡ những nhân vật này bước ra từ bộ phim của Pixar hay từ phim *The Nightmare Before Christmas* vậy! Ấn tượng tiếp theo là sự kết hợp giữa cách thiết kế màn chơi với hình ảnh, cho người chơi nhận xét được về... bộ não và tâm trí của người Raz "đột nhập" vào, giữ vai trò rất quan trọng trong cốt truyện của game nói riêng và tạo nên sự độc đáo nói chung.

Dungeon Keeper 2

❑ Phát triển: Bullfrog Productions ❑ Phát hành: Electronic Arts
❑ Hệ máy: PC ❑ Ngày phát hành: Tháng 6/1999

Nối tiếp thành công của phiên bản đầu tiên, Dungeon Keeper 2 có vẻ đẹp 3D sắc nét hơn, vật thể được 3D hóa hoàn toàn, và hơn hết, vẫn giữ phong cách hình ảnh... phá cách: các đường thẳng chẳng bao giờ thẳng, còn những hình vuông luôn méo xẹo, trong khi cột nhà vẹo vọ, cong cong... Nhưng chúng đem lại cho người chơi cảm giác mới lạ, thích thú khi được chiêm ngưỡng những kiến trúc độc đáo này, cũng như cảm giác "phá cách" khi trở thành... kẻ xấu ở nội dung chơi.

ĐỖ SƠN

Pure Pwnage: Chất game chuyên

TAKING NOOBS TO SCHOOL SINCE 2004

Từ một lỗi gõ phím nhỏ trong Warcraft II đã dẫn đến một series phim dài 16 tập kể về cuộc đời của một game thủ chuyên nghiệp.

Nguồn gốc của từ "pwned"

Gotfrag eSports Wikipedia, Urban Dictionary và những website từ điển tra cứu trên toàn cầu đều có cái nhìn thống nhất về xuất xứ của thuật ngữ thiếu nguyên âm đặc biệt: "pwned". Tất cả đều bắt nguồn từ 1 bản đồ trong trò chơi chiến thuật Warcraft II khi tay thiết kế nào đó đã gõ nhầm chữ cái "o" thành "p" khiến cuối trận đấu màn hình hay hiển thị câu thông báo kiểu như "WhiteMoon was pwned" thay vì đúng chính tả phải là "WhiteMoon was owned". Ở đây, "WhiteMoon" là biệt danh của 1 game thủ. Còn câu thông báo trên mang nghĩa là: "Nhà của WhiteMoon đã bị chiếm (bởi game thủ khác)". Warcraft hay Starcraft là những trò chơi chiến thuật thời gian thực (RTS) mà mục đích chơi là tấn công và chiếm trọn lãnh địa và căn cứ của đối phương.

Kể từ đó, từ "pwned" cùng dòng họ từ vựng của nó như "pwnage", "pwn", "pwning"... lần lượt xuất hiện trong nhiều game trên thế giới. Lara Nguyễn Quốc Bảo, đội trưởng clan game 1st.VN Gaming, cho biết trên các server Counter Strike ở Trung Quốc, nếu bạn hạ từ 1 đến 5 đối thủ cùng lúc thì hệ thống sẽ thể hiện nhiều câu thông báo khác nhau, mang ý khen tài thiện xạ của bạn. Tuy nhiên, chỉ khi nào bạn hạ một lúc trên 7 đối thủ thì hệ thống mới hiện từ "pwd" để khen bạn. Còn trong Granado Espada server Đông Nam Á, nhà phát hành IAH Games đã tung ra một gói sản phẩm đắt tiền (trên 10.000 G Points) mang

tên "Pwnage Package" bao gồm 3 chiếc cánh Lucifer Wings giúp nhân vật tăng khả năng tấn công trí mạng. Điều đáng chú ý là IAH Games tin rằng game thủ Đông Nam Á (trong đó có Việt Nam) hiểu ý nghĩa của gói dịch vụ này và đã không giữ nguyên tên "Lucifer Package" như đã được phát hành trên server của Hàn Quốc.

Từ eSports đến MMO, từ "pwnage" được sử dụng thể hiện sự vượt trội về khả năng chơi game. Chỉ có những tay game chuyên nghiệp (pro gamer) mới xứng đáng với những từ (pwning, 1337...) như thế này. Và không có gì lạ khi một nhóm làm phim đã lấy nó làm tên của loạt phim giả tài liệu (mockumentary) dài tập kể về cuộc đời của một game thủ chuyên nghiệp.

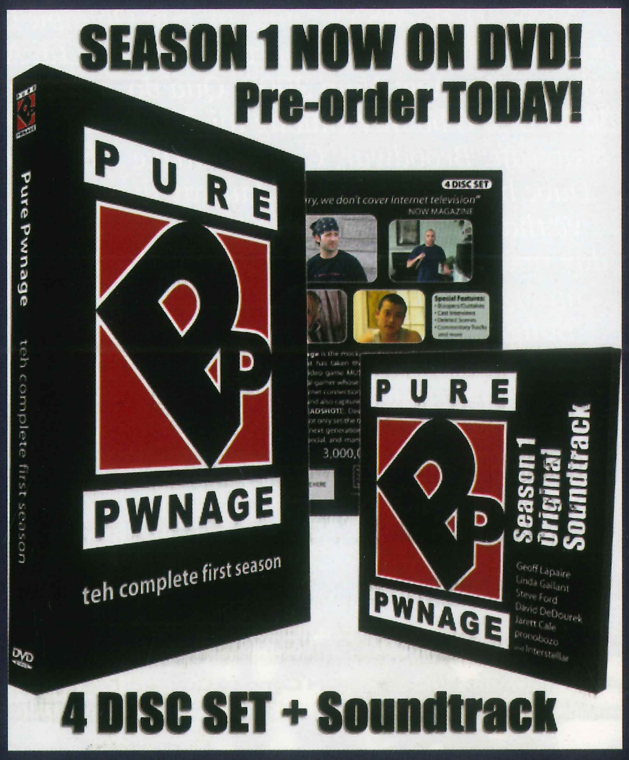
Phim a-ma-tơ theo cách "bà con" thích

Phan Gia Nhật Linh, một du học sinh Việt Nam ngành đạo diễn tại Los Angeles (Mỹ) và vẫn là một cây bút bình luận phim sắc sảo trong giới báo chí Việt Nam, cho biết mockumentary (phim giả tài liệu) hiện là một trào lưu của giới trẻ Mỹ. Pure Pwnage chỉ là một trong nhiều loạt mockumentary nổi tiếng trên toàn cầu. "Nó không hẳn là phim viễn tưởng (fiction). Phong cách giả tài liệu khiến người ta nửa tin nửa ngờ. Người ngoài cuộc thì không hiểu nhưng người trong cuộc thì hưởng ứng", Linh nói, "Phong cách làm phim này giản dị. Thể loại phim này không đòi hỏi thiết bị xịn, có thể quay bằng nhiều phương tiện sẵn có như máy quay kỹ thuật số, máy quay phim cầm tay, máy di động, v.v... Tuy nhiên, Pure Pwnage đòi hỏi người làm phim phải am hiểu về cộng đồng game, mọi yếu tố, diễn biến, tâm lý".

Vài năm trước đây, bộ phim "MySpace the movie" đã thành công vang dội khi kể về một nhân vật "nghiện" mạng xã hội MySpace. MySpace the movie trở thành hiện tượng. Nhóm làm phim sau đó đã kí được hợp đồng với Fox và MTV. Linh còn cho biết: "Anh bạn cùng phòng của mình cũng đang lên kế hoạch một dự án như vậy mặc dù chú này chẳng học về ngành phim ảnh". Ở Mỹ, chuyện làm phim rồi tung lên mạng ngày càng nhiều.

Kể từ 2004 đến nay, series phim Pure Pwnage (www.purepwnage.com) đã phát hành được 16 tập, hay nói cách khác là đã bước sang mùa thứ 2 (Season 2) được 4 tập. Nội dung xoay quanh cuộc đời của 1 game thủ "prồ" tên Jeremy (do Jarett Cale đóng). Trải qua 16 tập phim, những nội dung về game thủ chuyên nghiệp đã được thể hiện khá phong phú từ khái niệm "Game thủ prồ là gì?" cho đến những câu chuyện về kỹ năng "uber-micro", hay quan điểm đã là tay "pwnerer" thì phải "prồ" trong mọi loại game. Bạn có thể tải về xem miễn phí các tập phim này trên website và theo chân Jeremy đi vào thế giới của World of Warcraft hay tham quan triển lãm game E3 2006 tại Mỹ.

Jeremy thể hiện kỹ năng uber-micro trong phim



Các sản phẩm thương mại của Pure Pwnage

Pure Pwnage cũng để lại cho nền game thế giới khá nhiều bài hát về game. Tuy chúng chưa thực sự mượt mà nhưng với tinh thần "được người trong cuộc hưởng ứng", những bài hát như "Get Outta Myspace", "I'm a Gamer", "I Feel Like Pwning N00bs", "Teh N00b Song", "World of Warcraft is a Feeling"... đã để lại nhiều ấn tượng khó phai. Diễn đàn của Pure Pwnage cũng đặc biệt. Người ta vào đây để trao đổi về quan điểm chơi game như "Tôi chơi game để làm gì?", "Tôi mong muốn điều gì từ game?".

Game thủ xây thương hiệu cho game

Tại Mỹ, dòng phim mockumentary có khả năng được thương mại hóa, nhưng thường bị xếp ở "chiếu dưới" hay "lưu hành nội bộ" (underground) chứ không được liệt vào hạng chính thống (mainstream) vốn chỉ dành cho các studio hay các kênh truyền thông đại chúng. Những điều đó không ngăn cản được Pure Pwnage tiến lên để trở thành thương hiệu ăn khách mới.

Pure Pwnage đã nhanh chóng được thương mại hóa. Website www.purepwnage.com bán nhãn dán, áo thun, đĩa DVD chứa 12 tập đầu tiên và CD nhạc. Hiện câu chuyện Future Mark muốn biến Pure Pwnage thành thương hiệu mạnh đang trở thành 1 đề tài nóng hổi của giới pwnage.

"Ví dụ bây giờ nếu có ai đó làm phim (mockumentary) về các game thủ chơi game trực tuyến ở Việt Nam thì mình nghĩ người đó sẽ thành công", Nhật Linh trò chuyện. "Nhưng phải là game thủ mới có thể bảo đảm "chất" và được người trong cuộc hưởng ứng".

Trong khi game thủ nước ngoài tỏ ra khá chủ động và tích cực trong việc làm phim nghiệp dư để tôn vinh cộng đồng game mà họ đang tham gia thì ở Việt Nam đây vẫn là chuyện lạ. Chỉ cần chút hình ảnh và nhạc kết nối phần mềm Movie Maker có sẵn trong Windows thì người dùng đã có thể làm phim một cách cơ bản. Nhưng nếu lên *www.youtube.com*, bạn sẽ thấy rất ít các đoạn phim về game mà game thủ Việt Nam đưa lên. Sao thế các gamer ơi?!

YÊN KHÊ

Thi đấu thể thao đ

Đại hội th

Asian Ind

Ngày 10/03/08 vừa qua, ủy ban Olympic Quốc Gia đã phê duyệt đề án đưa E-Sports vào thi đấu tại Asian Indoor Games III – Việt Nam 2009. Qua đó, sẽ có 4 nội dung thi đấu tranh 6 bộ huy chương tại đại hội là: FIFA Soccer 09, Starcraft: Broodwar, Counter Strike 1.6 và Dota Allstars. Được biết, thời gian bắt đầu xây dựng đề án đến lúc bảo vệ thành công trước ủy ban Olympic Quốc Gia chỉ chưa đầy nửa tháng, đây quả là một nỗ lực đáng ghi nhận của những người tham gia. Vào tháng 04/2008 tới đây, tại Bangkok, Thái Lan, anh Phan Viết Hoàn (PVH), giám đốc, thành viên HĐQT cty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam - VEN., Jsc, đơn vị chủ quản của cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam (www.esport.vn), ủy viên ban vận Động Thành Lập Hội Thể Thao và Giải Trí Điện Tử Việt Nam, sẽ được cử đại diện tham gia đoàn Việt Nam dự hội nghị của ủy ban Olympic Châu Á (AOC).

Anh Phan Viết Hoàn – GĐĐH Công ty Cổ phần Mạng Giải trí Việt Nam – VEN.,jsc

TGG: Anh cho biết tiến trình xây dựng, bảo vệ đề án đưa E-Sport vào thi đấu tại Asian Indoor Games III (AIG 3rd) và làm thế nào để có thể hoàn thành bản đề án trong thời gian ngắn đến như vậy?

PVH: Ý tưởng xuất phát từ năm 2007 khi lần đầu tiên tôi biết E-Sports được góp mặt tại AIG lần thứ 2 tổ chức tại Macao và đặc biệt hơn khi Việt Nam chính thức giành quyền đăng cai AIG 3rd. Tuy nhiên như mọi người đã biết, tại thời điểm đó cơ hội để đưa E-Sport games có mặt tại giải thi đấu cấp quốc gia đã là việc quá khó khăn huống chi lại là sự kiện quốc tế. Suy nghĩ của tôi vào thời điểm đó là biết đâu sẽ có ngày E-Sport được bước lên sân khấu lớn.

Việc cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam – ESVN (www.E-Sport.vn) chính thức hoạt động, cùng liên tiếp các tín hiệu khả quan như ngày càng có nhiều giải đấu chuyên nghiệp, quy mô lớn, E-Sport được quan tâm nhiều hơn trên các phương tiện truyền thông, thái độ người chơi và cộng đồng đã có các bước tiến triển và đặc biệt gần đây khi quyết định số 340/QĐ-BVHTTDL về việc công nhận ban vận động thành lập hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam ra đời đã mở ra một thời kỳ mới nhiều triển vọng cho sự phát triển E-Sport nước nhà.

Tôi còn nhớ trong một buổi thảo luận của các thành viên trong ban vận động (hiện nay có 12 thành viên thường trực), anh Nguyễn Đức Hoàng có hỏi GS.TS Dương Nghiệp Chí, anh Vũ Thái Hồng – phó viện trưởng viện KHTDTT và nhà báo Nguyễn Lưu về thông tin đại hội thể thao trong nhà AIG 3rd tới đây năm 2009, và tôi đã nhân cơ hội đặt ra câu hỏi: "Liệu có khả thi không nếu chúng ta xây dựng đề án và đưa E-Sport games vào AIG 3rd lần này?". Sau một hồi suy nghĩ GS.TS Chí và anh Hồng cùng nhất trí rằng tuy đề án tổ chức AIG 3rd đã được trình lên Chính Phủ nhưng nếu quyết tâm và tự tin thì không phải không có khả năng, vấn đề là liệu có dám làm không và Việt Nam mình có đủ sức để thực hiện không? Tôi lập tức cam đoan về khát khao và sự tự tin về nội lực của chúng ta.

iện tử tại
ể thao châu Á trong nhà
oor Games lần thứ 3

Ngay sau đó khoảng 5 ngày liên tục, các thành viên trong ban vận động cùng tập trung bàn việc làm thế nào để đưa E-Sport games vào tổ chức tại AIG và cách thuyết phục ủy ban Olympic Việt Nam. Một thời gian sau tôi nhận được tin ông Nguyễn Danh Thái và Ủy Ban đã nghe về ý định này và yêu cầu có một đề án chi tiết. Kể từ lúc đó tôi và các thành viên khác trong ban vận động cùng nhau phối hợp xây dựng đề án, đệ trình và bảo vệ. Tất cả diễn ra trong khoảng 2 tuần liên tiếp và kết quả thì như các bạn đã thấy.

TGG: Những tiền đề để ban soạn thảo quyết định xây dựng đề án này?

PVH: Một là, các vận động viên của Việt Nam rất thông minh, nhanh nhẹn, có kỷ luật và đầu óc sáng tạo – những tố chất tuyệt vời trong việc luyện tập và chơi các bộ môn E-Sport games. Mặt khác, tuy xuất hiện muộn nhưng rõ ràng E-Sport tại Việt Nam đang được định hình và phát triển rất mạnh mẽ, ngày càng được sự ủng hộ từ phía cộng đồng người chơi và các đối tác trong cũng như ngoài nước. Hơn nữa, tiềm năng kinh tế trong việc phát triển E-Sport games rất lớn, mang lại cả giá trị xã hội và kinh tế, kỹ thuật, công nghệ cao.

TGG: Trong quá trình xây dựng đề án, ban soạn thảo đã gặp những thuận lợi và khó khăn gì?

PVH: Thuận lợi là ở chỗ tất cả các thành viên khi xây dựng đều tìm được sự ủng hộ lớn từ phía cộng đồng người chơi và đối tác, khi nhắc đến ý tưởng thi đấu E-Sport games trên phạm vi quốc tế ai cũng thấy hào hứng và khí thế; ngoài ra do có kinh nghiệm phát triển về E-Sport games nên công tác thu thập số liệu, dẫn luận biện chứng, chúng tôi không gặp nhiều khó khăn lắm.

Khó khăn thì cũng có như việc phải định nghĩa E-Sport games là gì, hình thức thi đấu để thuyết minh cho các chuyên gia về Thể thao truyền thống tại Ủy Ban vì E-Sport là khái niệm mới ở Việt Nam; nhiều người vẫn nghĩ thi đấu E-Sport games là dùng thiết bị điện tử phụ trợ cho nền tảng là các hoạt động thể chất. Chúng tôi còn phải chứng minh năng lực tổ chức chuyên nghiệp cho một sự kiện tầm vóc quốc tế; tính khả thi khi tuyển chọn và khả năng thành tích của các vận động viên, v.v...

TGG: Ở Việt Nam, khái niệm E-Sport vẫn còn chưa phổ biến với đông đảo công chúng. Những người xây dựng đề án có kế hoạch gì để xã hội có cái nhìn đầy đủ, chân thực hơn?

PVH: Đây là một trong các nhiệm vụ chính của hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí sau khi ra đời, phải định hướng người chơi E-Sport games làm sao cho đúng với thuần phong mỹ tục, văn hóa Việt Nam, vừa tạo ra sân chơi lành mạnh, bổ ích và hấp dẫn cho các game thủ. Chúng tôi đã xác định đây là hoạt động cốt lõi và cơ bản cần được chú trọng triển khai ngay sau ngày thành lập Hội.

TGG: Các bộ môn E-Sport đã được công bố, anh có thể cho biết lý do lựa chọn các bộ môn đó?

PVH: Đây là các bộ môn E-Sport games đỉnh cao và phổ biến trên toàn thế giới, mặt khác đây cũng là các nội dung đang được cộng đồng E-Sport cả nước tập luyện và thi đấu, tuy có sự phát triển không đồng đều giữa các nội dung này nhưng tựu chung lại 4 nội dung này theo tôi góp phần tạo nên cái "hồn" cho E-Sport games từ tính "chiến thuật", "thể thao", "hành động". Danh sách được duyệt này cũng đã được "cọ xát" rất nhiều vì danh sách đề cử nhiều hơn thế hay thậm chí có đề nghị nên giảm bớt nội dung thi đấu. Hy vọng, sau sự kiện này cộng đồng E-sport của Việt Nam sẽ càng mạnh mẽ hơn để danh sách này dài thêm cho nền E-Sport nước nhà có cơ hội phát triển hơn nữa.

TGG: Anh có thể tiết lộ về kế hoạch tuyển chọn và xây dựng đội tuyển?

PVH: Một kế hoạch dài và tổng thể, có thể kết luận như vậy từ công tác: Lên kế hoạch tuyển chọn các cấp, tập luyện, kiểm tra – giám sát, dinh dưỡng và chuyên môn liên quan đến thể thao thuần túy. Cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam - ESVN sẽ công bố kế hoạch rõ sau ngày 03/04 (ngày họp chính thức của AOC - Ủy ban Olympic Châu Á tại Bangkok). Còn đến thời điểm này tôi chỉ có thể chia sẻ: sẽ là một bước nhảy dài dành cho cả nền E-Sport Việt Nam, có sự tham gia của nhiều đơn vị tiến tới công tác xã hội hóa. Tuy nhiên ESVN sẽ đứng vai trò trung tâm trong việc chọn lựa vận động viên và huấn luyện viên, lên công tác tập luyện, đào tạo bồi dưỡng chuyên môn và nhiều công tác khác.

TGG: Liệu chúng ta có khả năng giành huy chương hay kết quả gì không?

PVH: Chúng ta cần phải đạt được huy chương – đó là tuyên bố và nhiệm vụ Ủy Ban dành cho Hội cũng như ESVN khi đệ trình đề án. Chúng tôi thấy điều đó hoàn toàn khả thi, ít nhất ở một số bộ môn E-Sport tính đến thời điểm này. Tuy nhiên, niềm khát khao của chúng ta thì phải là cả 4 môn và 6 bộ huy chương sẽ thuộc về đoàn Việt Nam.

Nếu như bộ môn E-Sport được tổ chức thành công tại AIG 3rd và các đại diện của Việt Nam thi đấu tốt thì đó là cơ hội lớn và thành công lớn với E-Sport Việt Nam. Chúng tôi sẽ ngay lập tức nhân rộng mô hình tập luyện và thi đấu thể thao điện tử theo hướng chuyên nghiệp, chính thống trên khắp cả nước, đưa Việt Nam thành một trong các cường quốc về E-Sport; tại sao không?

Nhân đây chúng tôi cũng thiết tha mong chờ sự đóng góp và tham gia từ phía các bạn trẻ có tâm huyết và năng lực, muốn cống hiến cho nền E-Sport Việt Nam mà trước mắt là xây dựng một kỳ thi đấu thành công tại AIG 3rd. Nếu các bạn yêu thích E-Sport thực sự, hãy liên hệ ngay với chúng tôi để chung sức xây dựng nền thể thao điện tử nước nhà theo địa chỉ mail: *bientap@esport.vn*.

HOÀNG DUY

Trong tháng 3/2008, hai nền tảng Skulltrail của Intel và Spider của AMD đã thể hiện hiệu năng rất đáng quan tâm trên các hệ thống thử nghiệm mới nhất. TGTVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn các chuyên gia phụ trách về game và công nghệ của AMD và Intel để phần nào giúp bạn đọc hiểu hơn về lợi ích mà 2 nền tảng này mang lại.

Sân chơi mới

Intel Skulltrail "nối nghiệp"

Bo mạch chủ D5400XS trong nền tảng Skulltrail của Intel trong tháng 3/2008 đã được TestLab của tạp chí TGVT-PC World VN đánh giá cao về hiệu năng. Đó là lý do mà TGVT-Thế Giới Game có cuộc phỏng vấn với ông Jim Valerio, giám đốc phụ trách phát triển sản phẩm, Tập đoàn Intel về sản phẩm đặc biệt này.

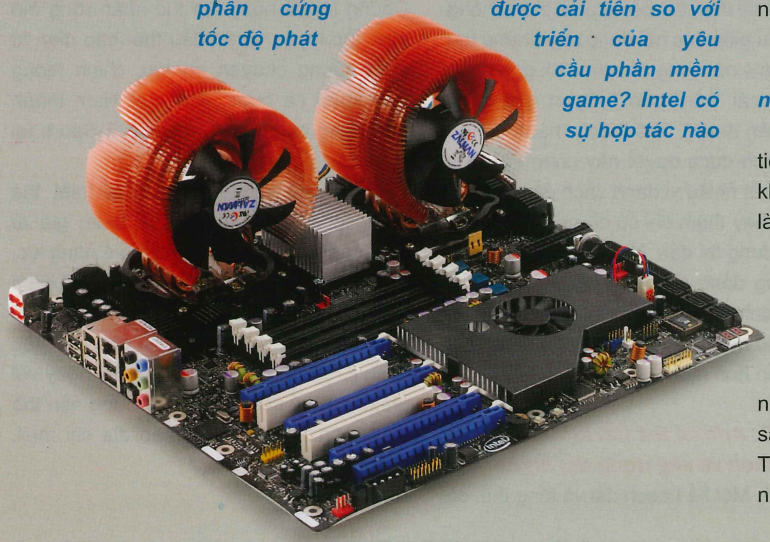
Ông có thể cho biết ý nghĩa của tên mã Skulltrail của nền tảng này hay không? Intel thường đặt tên mã cho sản phẩm của hãng như thế nào?

Tên mã của các sản phẩm của Intel thường được các kỹ sư chọn từ một cơ sở dữ liệu địa lý. Các kỹ sư đã chọn SkullTrail để tiếp tục theo chủ đề Cướp Biển (Pirate theme) mà đã được khởi xướng bởi các BMC khác như Badaxe và Bonetrail.

Vì sao Intel quyết định hỗ trợ cả 2 công nghệ đồ họa của ATI và Nvidia trên BMC Intel nền tảng Skulltrail? Liệu việc này có phục vụ mục đích chơi game đặc biệt nào không?

Intel mong muốn khách hàng chọn đúng card đồ họa theo ý muốn. Vì thế, một trong các mục tiêu của dự án BMC này là khả năng tương thích với các dòng card cao cấp của cả Nvidia và ATI.

Ông có thể đánh giá về hiệu năng, tốc độ của phần cứng được cải tiến so với tốc độ phát triển của yêu cầu phần mềm game? Intel có sự hợp tác nào với các hãng phát triển game?



Intel làm việc với các nhà phát triển game trên nhiều thế hệ sản phẩm và tựa game mà không chỉ dành riêng cho từng sản phẩm cụ thể nào. Xu hướng của ngành là các game đang khai thác hiệu ứng do khả năng xử lý đa nhân và xử lý đồ bóng do chính các bộ xử lý (CPU) mang lại. Intel tin rằng nền tảng Skulltrail với 8 nhân, là nền tảng tuyệt vời để trình diễn các hiệu ứng mới nhất như Dynamic Physics, Particle Effects, Advanced AI, và Texture Generation.

Vậy loại BMC này có nhắm vào một game "sát thủ phần cứng" nào đặc biệt hay không hay chỉ nhằm cải tiến hiệu năng?

Skulltrail là hệ thống để bàn mạnh nhất dành cho dân mê PC (PC Enthusiasts) bao gồm: game thủ, các chuyên viên phát triển game và chuyên viên xử lý đồ họa chuyên nghiệp. Ví dụ, BMC D5400XS hỗ trợ đến 4 card đồ họa và được thiết kế để xử lý đa nhiệm, chạy nhiều ứng dụng cùng lúc.

Ông có nghĩ BMC này tiêu thụ quá nhiều điện năng trong thời đại năng lượng xanh ngày nay?

Một hiệu năng chưa từng có đòi hỏi mức năng lượng tiêu thụ tương ứng đáng kể. Đối với các ứng dụng biết khai thác bộ xử lý và năng lực đồ họa của Skulltrail, đây là một giải pháp tiêu thụ năng lượng hiệu quả.

Vậy kế tiếp Intel sẽ có những BMC khác mạnh hơn ra sao?

Chúng tôi đang lắng nghe ý kiến của người dùng Skulltrail ngày hôm nay và luôn xác định tính năng nào cần giữ lại và tính năng nào cần thay đổi trong mảng sản phẩm dành cho dân ghiền máy tính. Bạn đọc của TGVT-Thế Giới game hãy cho chúng tôi biết các bạn nghĩ gì.

chờ game thủ

AMD Spider: Chỉ mới dùng 1 socket

Nền tảng Spider phối hợp cả 3 sản phẩm bộ xử lý (BXL), đồ họa và bo mạch chủ (BMC) của cùng 1 thương hiệu AMD. Đó là lý do mà TGVT-Thế Giới Game đã có cuộc phỏng vấn với ông Tan See Ghee, giám đốc công nghệ của công ty AMD phụ trách khu vực Nam Á về hệ thống này.

Đâu là những lợi ích mà game thủ có được từ hệ thống 3-trong-1 của AMD?

Nền tảng Spider của AMD kết hợp BXL AMD Phenom X4 bốn nhân, bộ xử lý đồ họa ATI Radeon 3800 series, chipset AMD 7-Series và công nghệ nền ATI CrossFireX để mang lại nền tảng máy chơi game để bàn. Nền tảng Spider cho phép người chơi game từ từ nâng cấp.

AMD thiết kế 4 nhân riêng biệt trong BXL. Đâu là lợi ích mà thiết kế BXL này mang lại cho tổng thể hiệu năng của hệ thống Spider?

Các BXL AMD Phenom có 4 nhân riêng biệt và ứng dụng công nghệ HyperTransport 3.0. Tất cả thiết kế BXL 4 nhân của AMD mang lại thông lượng bộ nhớ lớn hơn, giảm độ trễ và kết nối nhanh hơn với các tài nguyên hệ thống.

AMD có thể cho biết những cải tiến đã hiện thực trên hệ thống Spider?

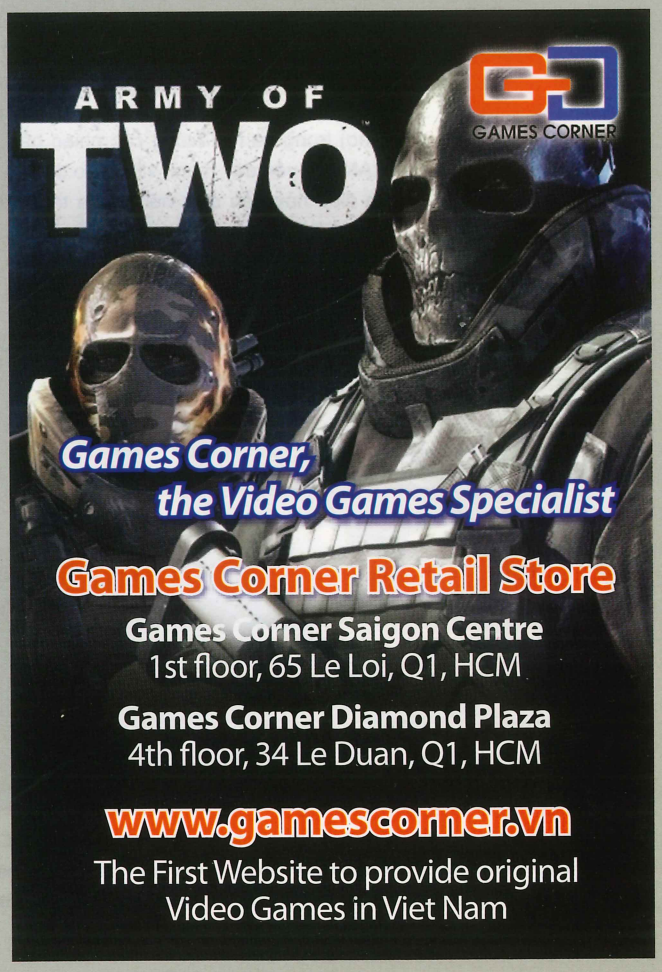
AMD tiếp tục đẩy mạnh khả năng ép xung với AMD OverDrive. BMC của AMD, với khả năng gắn được đến 4 card đồ họa, khiến Spider trở thành nền tảng có thể sử dụng lâu dài và bền vững dù AMD đang chuyển sang sản xuất các sản phẩm dựa trên công nghệ 45nm.

Hệ thống Spider đã thể hiện khả năng tiết kiệm điện năng rất tốt trong các đánh giá của TestLab. Tuy nhiên, Spider vẫn chỉ mới là hệ thống 1 khe cắm BXL (one-socket system) vậy các hệ thống 2 khe cắm BXL (2 socket) mới sẽ như thế nào?

AMD đã thành công trong việc trình diễn hệ thống Spider chạy 4 card đồ họa mà chỉ cần dùng nguồn 850W. Điều này có nghĩa là chúng tôi vẫn còn dư năng lượng để tiếp tục mở rộng và nâng cấp các hệ thống mới sau này.

Sau chú nhện "Spider", sẽ có hệ thống mới nào xuất hiện, khi nào?

Từ khi công bố nền tảng Spider vào cuối năm ngoái, chúng tôi đã tiếp tục công bố thêm các bộ xử lý đồ họa mới như HD 3400, HD 3600 series và BMC tích hợp đồ họa AMD 780 Series. AMD sẽ tiếp tục ra nhiều sản phẩm mới nữa.



RAN Online quan tâm đến thị trường Việt Nam

Trong tháng 2/2008, ông Byung Min Kim, tổng giám đốc điều hành (CEO) và là người sáng lập công ty MIN Communication đã đến Việt Nam giao lưu với game thủ. TGVT-thế Giới game đã có cuộc phỏng vấn với ông cùng các lãnh đạo của nhóm công ty game phát hành RAN Online trên toàn khu vực châu Á- Thái Bình Dương (IP-Egames, GoldSky Access và Cyberworld).

Ông có cảm nghĩ gì về game thủ Việt Nam sau cuộc gặp gỡ với họ hôm nay?

Họ đề xuất ý tưởng đưa xe để di chuyển vào RAN Online và tôi nghĩ đây là nhu cầu chính đáng của họ. Chúng tôi luôn lắng nghe ý kiến game thủ từ các diễn đàn của RAN Online tại các quốc gia phát hành và luôn cố gắng hiện thực hóa mong muốn của họ. Chính vì vậy mà tuy RAN bán vật phẩm nhưng các vật phẩm này hoàn toàn không ảnh hưởng đến tính cân bằng (balance) trong các trận đấu đối kháng trong game. Một ví dụ khác về đề xuất của game thủ chính là khu vực thương mại (chợ) trong game. Trong các phiên bản trước đây, RAN chủ yếu đẩy mạnh việc giao đấu và đánh thuế và điều này dẫn đến việc game thủ mới chơi gặp không ít khó khăn mua vũ khí và giáp trụ trong các cửa hàng trong game do giá cao. Vì vậy, game thủ đã đề nghĩ xây dựng khu thương mại để họ có thể tự do mua bán mà không bị các bang phái mạnh đánh thuế.

Từ trái qua phải: ông Steve Tsao, tổng giám đốc vận hành (COO) của cty IP-Egames Philippines; ông James Huang, tổng giám đốc điều hành (CEO) cty Goldsky Access International, Đài Loan; ông Byung Min Kim và ông Ngô Trọng Vỹ, CEO của CyberWorld

Ông có thể cho biết một số thông tin về hoạt động phát triển game của Min Communication?

Sau khi thương mại hóa RAN vào 2004 đến nay chúng tôi đang có thêm 2 dự án game khác. Vì vậy, hiện chúng tôi có 3 nhóm phát triển game. Min Communication có trụ sở chính tại Daegu, thành phố lớn thứ 3 của Hàn Quốc sau Seoul và Pusan. Tổng số nhân viên của Min Communication trên 50 bao gồm nhân viên tại Deagu và nhóm phát triển đồ họa tại Thái Lan. Deagu cách xa Seoul - nơi được mệnh danh và "thung lũng sillicon" của các công ty game Hàn Quốc. Do đó, chúng tôi ít bị ảnh hưởng bởi vấn đề chuyển đổi nhân sự. Các nhà thiết kế và lập trình đồ họa vẫn là những người đã gắn bó với RAN từ những ngày đầu tiên cách đây 5 năm.

Vậy ý tưởng phát triển RAN Online là của ông phải không?

Không, tôi chỉ là người ra quyết định về các dự án. Ý tưởng phát triển RAN Online do một nhà thiết kế game khá nổi tiếng của chúng tôi là P.B.KIM đưa ra. Vào thời điểm đó, chúng tôi đứng giữa nhiều hướng đi như thần thoại, lịch sử v.v. Và tôi đã quyết định phát triển một MMORPG mang chủ đề về thế giới học đường.

Được biết hầu hết các RAN Online đều có các thần tượng (idol)? Min Communication có tiêu chí gì để chọn các thần tượng cho RAN hay không?

Ý tưởng đưa ra nhưng triển khai tùy vào thị trường. Như ở Đài Loan, ban đầu Gold Sky Access International chọn một ban nhạc gồm 4 thành viên nữ làm thần tượng nhưng sau đó vị trí này này dần rơi vào tay của các nữ game thủ RAN. Còn tại Philippines, IP- Egames chọn mỗi tháng 1 thần tượng đều là những cô gái quyến rũ và ngoài đời cũng là thần tượng của giới trẻ. Các thần tượng này bắt buộc phải chơi RAN và thường có level tối thiểu là 40. Thậm chí họ còn biết luyện level nhanh hơn cả tổng giám đốc của IP Egames! Còn tại Việt Nam, tôi được biết Cyberworld chỉ chọn 1 thần tượng và sẽ cùng ca sĩ Minh Hằng thực hiện album mới của cô ta cùng việc thực hiện video clip có nội dung là RAN Online.

TÔ QUỲNH

Imperium Romanum			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Kalypso Media		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium 4 1,7 GHz
Haemimont Games		RAM	512MB
THỂ LOẠI			
Chiến thuật thời gian thực		VGA	128 MB
NGÀY PHÁT HÀNH	22/2/2008		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	1,5 GB
ESRB	Everyone	OS	Windows 2000/XP/Vista

Hoàng triều La Mã

IMPERIVM ROMANVM

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Có lẽ sẽ rất thú vị khi hai người thử tài nhau xem thành phố và quân đội của ai hùng mạnh hơn. Tuy vậy, với những điểm mà Imperium Romanum (IR) đã có, những fan của thể loại game xây dựng thành phố có thể sẽ cảm thấy hài lòng...

Knights & Merchants, Stronghold, Settlers. Những tên này gợi nhớ cho bạn điều gì? Đúng, chắc các bạn cũng đã đoán ra, đó là những cái tên tiêu biểu cho dòng game xây dựng và chiến thuật đã từng thu hút nhiều game thủ trước đây. Tôi cũng là một trong số đó, lần đầu tiên tiếp xúc với dòng game này, có thể bạn sẽ thấy một sự chậm chạp, nhàm chán khi phải chờ từng công trình hoàn thiện, chờ dân số tăng lên, chờ khai thác khoáng sản... Nhưng chính sự chậm chạp đó là một điểm đặc trưng khiến cho người ta nhớ mãi đến dòng game này. Thật vui sướng làm sao khi thấy thành phố phát triển rộng lớn, nhân dân no đủ và đánh bại được kẻ xâm lăng... Bạn sẽ lại có được cảm giác đó khi đến với IR.

Thời của đế chế Roman

IR lấy bối cảnh lịch sử là sự phát triển của đế chế Roman từ những ngày đầu tiên, cho đến đỉnh cao huy hoàng nhất. Trong IR, người chơi sẽ được khám phá từng thời kỳ, cũng như những công trình đặc trưng của đế chế Roman xưa. Có một điểm lạ là IR không có phần chơi chiến dịch (campaign) để dẫn dắt người chơi, thay vào đó là một cây thời gian (timeline) đánh dấu từng bước phát triển của đế chế. Hoàn thành một thời kỳ nào đó, bạn sẽ "mở khóa" được những thời kỳ tiếp theo. Tùy vào việc chọn thời điểm nào khi

chơi, bạn sẽ được làm những nhiệm vụ khác nhau.

Thử thách xây dựng

Việc xây dựng thành phố về cơ bản khá giống với những người tiền nhiệm. Ban đầu, bạn sẽ có một số tiền ít ỏi, vài nô lệ, cùng một chút khoáng sản như gỗ, đá để xây dựng những công trình cơ bản. Đó là các nhà dân và những nhà khai thác gỗ, đá, chuồng nuôi lợn, đền thờ nhỏ,... và một "nhà chính", giúp bạn nắm bắt tình hình lao động cũng như dân số, thuế má trong thành phố của mình. Trong IR, khi xây một nhà dân, bạn sẽ thấy một vòng tròn bao quanh ngôi nhà đó, đó là vòng "ảnh hưởng". Chỉ khi nào các công trình sản xuất khác nằm trong chiếc vòng đó thì công nhân của bạn mới chịu làm việc. Việc bố trí, xây dựng hợp lý sẽ giúp bạn rất nhiều về sau này, vì thế hãy cố gắng tiết kiệm "quỹ đất" cũng như phân bố nhà cửa hợp lý. Nếu ngay từ đầu, bạn xây quá nhiều nhà dân sát nhau thì về sau, khi muốn mở rộng, bạn sẽ gặp khó khăn về dân số khi chỗ thì thừa, khu lại thiếu, nhất là những vùng có khoáng sản xa trung tâm thành phố. Bạn cũng có thể xây dựng công trình một cách nhanh chóng bằng cách chi nhiều tiền hơn. Và một điều quan trọng là bạn luôn phải để ý đến số lượng người đang "thất nghiệp" hiển thị tại "nhà chính" nhằm đảm bảo việc làm cho thần dân của bạn. Tỉ lệ thất nghiệp cao sẽ sinh ra tội phạm và lúc này thêm việc cho vệ binh hoàng gia.

Khoáng sản trong game chia làm ba loại chính: thức ăn, nhiên liệu xây dựng và nhiên liệu chế biến. Với những ruộng lúa, chuồng trại ban đầu, người chơi sẽ xây thêm những nhà làm bánh mì, xúc xích, rượu... cho người dân. Mỗi khi được cung ứng đủ, nhà dân sẽ tự động nâng cấp lên một mức cao hơn, sản sinh cho bạn những thần dân tốt hơn, đồng thời sự đòi hỏi cũng sẽ nhiều hơn. Nhà dân trong IR thường có một phụ nữ, một người đàn ông trong "độ tuổi lao động", trẻ em và người già. Có một điều bạn nên biết, đó là có một số công việc chỉ có phụ nữ làm được và ngược lại. Vì thế, một lần nữa tôi khuyên bạn nên cân nhắc khi xây dựng sao cho nam và nữ "bình quyền". Ngoài ra, sau khi nâng cấp nhà chính (chỉ nâng cấp được khi có đủ số nhà dân cần thiết), bạn có thể đánh thuế và nhận được thêm tiền trong ngân quỹ của mình. Bên cạnh thức ăn, giải trí và thờ cúng cũng là một điều không thể thiếu trong cuộc sống hàng ngày của người dân Roman. Vì thế, việc xây dựng những khu nhà tắm công cộng, những trường đua hay nhà hát là một ý kiến tốt. Hãy luôn giữ trạng thái màu xanh (chứng tỏ sự hài lòng tuyệt đối) cho mọi người, nếu không, bạn sẽ phải đau đầu vì những lời kêu ca, những cuộc nổi loạn. Không chỉ chú ý đến người dân, người chơi còn phải để ý đến cả những nô lệ vì họ đảm nhận hoàn toàn việc trung chuyển hàng hóa, một yếu tố bảo đảm cho phát triển kinh tế. Khi chơi theo chế độ từng thời kỳ, bạn sẽ có những nhiệm vụ khác nhau. Và công việc của bạn là cố gắng hoàn thành hết những nhiệm vụ này, để có thể mở ra những thời kỳ khác.

Chiến tranh - không ấn tượng

Đế chế Roman gắn liền với việc chinh phạt và IR cũng không quên điều đó. Việc xây dựng một đạo quân trong IR dựa trên nguyên tắc: người + vũ khí + giáp = chiến binh. Tuy nhiên cách thể hiện khá nghèo nàn. Chỉ có 3 loại quân là chiến binh, cung thủ và kị sĩ, khi chiến đấu thì hoàn toàn dựa vào nguyên lý: bao, kéo, búa. Tất nhiên, không thể đòi hỏi một game thiên về xây dựng như IR phong cách chiến đấu hoành tráng như của Rome: Total War, nhưng ít ra cũng phải có một số lượng quân kha khá như Knight and Merchant để người chơi thêm hứng thú. Những trận đánh trong game chỉ là hai bên đánh "giáp lá cà", bên nào lợi dụng được nguyên lý: bao, kéo, búa tốt hơn và có khi là số quân... đông hơn thì thắng. Một vài yếu tố thêm vào như tinh thần chiến đấu (morale), đội hình... chỉ gọi là cho có. Nếu có phiên bản tiếp theo, đây là điểm cần cải thiện.

Đạt nhưng chưa đủ

Nếu nhìn qua, đồ họa của IR khá đẹp mắt: những bãi cỏ xanh rì, mặt nước phản chiếu khá tốt, ánh sánh từ mặt trời và hiệu ứng ngày đêm... đủ làm vừa mắt người chơi khi tiếp xúc lần đầu. Tôi rất thích ngắm nhìn khung cảnh hoàng hôn trong game, thực sự rất ấn tượng! Tuy nhiên, khi quan sát kĩ vẫn còn nhiều lỗi. Đầu tiên phải kể đến mô hình người. Phải nói là hiếm có game nào hiện nay lại thể hiện "thô" như vậy, gần như là những "tảng" dính vào nhau, giống như những game cách đây từ 2, 3 năm. Chuyển động trong game tuy phong phú, nhưng nhiều khi vô lý và trông rất tức cười, ví dụ như có bao giờ bạn thấy một đạo quân cứ bắn xong một lần cung, lại đưa tay lên trời tung hê như chiến thắng rồi không? Hay như một nông dân đang đi, gặp cái nhà liền đâm đầu vào tường và dậm chân tại chỗ. Nhưng có một điều khá hài lòng của IR là nó đòi hỏi một cấu hình khá mềm để chạy trơn tru.

Âm thanh trong IR cũng chỉ dừng ở mức nghe được. Ban đầu, bạn có thể thích thú khi nghe những bản nhạc của game nhưng chẳng mấy chốc sẽ cảm thấy nhàm đến buồn ngủ. Tuy âm nhạc cũng chuyển biến theo diễn tiến của game, như lúc thanh bình thì nhẹ nhàng, du dương, lúc chiến trận thì mạnh hơn một chút nhưng cũng chỉ đủ để game không quá khô khan. Các tạp âm như tiếng xây dựng, tiếng binh khí chạm nhau, âm thanh khi mưa, tiếng sóng... được thực hiện khá tốt, khá sống động.

ƯU ĐIỂM

- Đồ họa khá đẹp, đòi hỏi cấu hình thấp.
- Tóm tắt quá trình lịch sử đế chế Roman khá ấn tượng.
- Cách chơi không mới nhưng thực hiện tốt.
- Nhiều loại nhiệm vụ để thử sức.

KHUYẾT ĐIỂM

- Còn lỗi về đồ họa.
- Thể hiện chiến trận nhàm chán.
- Không có mục chơi mạng.
- Không có phần chơi chiến dịch.

Đáng chơi

Một điểm tôi không thích ở IR là không có phần chơi mạng. Chắc nhà sản xuất nghĩ rằng một game như vậy quá rườm rà để thi thố, nhưng có lẽ sẽ rất thú vị khi hai người thử tài nhau xem thành phố và quân đội của ai hùng mạnh hơn. Tuy vậy, với những điểm mà IR đã có, những fan của thể loại xây dựng thành phố có thể sẽ cảm thấy hài lòng. Nào, còn chờ gì nữa, hãy đến với đế chế Roman qua Imperium Romanum.

XUÂN TRƯỜNG

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR SOULSTORM

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BÃO TÁP KARAUVA

Được phát hành lần đầu vào năm 2004, Warhammer 40.000: Dawn of War đã mang đến một phong cách mới cho thể loại game chiến thuật bằng việc tối thiểu hóa nhiệm vụ xây dựng căn cứ để tập trung vào kiểm soát cứ điểm, với những trận đánh tốc độ cao và áp dụng linh hoạt chiến thuật nhóm. Từ đó đến nay, trò chơi này đã có thêm hai phiên bản mở rộng cũng rất thành công là Winter Assault và Dark Crusade. Dòng game Warhammer 40.000: Dawn of War cũng đóng vai trò quan trọng trong việc truyền cảm hứng cho tựa game chiến thuật để đời của Relic - Company of Heroes

Hào quang xưa sót lại

Điểm sáng giá nhất của bản mở rộng Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm đến từ hai chủng tộc mới mà Iron Lore đã bổ sung.

Đầu tiên là Sisters of Battle. Đặc biệt trung thành với God- Emperor, những trinh nữ mộ đạo này là sự kết hợp giữa Space Marine ở mặt quân đội và Imperial Guard về mặt công trình (nếu đã quen với dòng Dawn of War, bạn sẽ thấy họ chơi khá giống phe Space Marines). Đơn vị gây ấn tượng, đồng thời cũng mạnh nhất của phe này là Living Saint. Không chỉ bởi có thể hồi sinh các đơn vị khác, mà vì đôi cánh và những đòn tấn công cận chiến rất mạnh mẽ của Living Saint có khả năng kết thúc cuộc chiến một cách nhanh chóng. Điểm cần chú ý là bạn phải xây dựng công trình Shrine of the Living Saint để có thể triệu hồi Living Saint.

Kèm theo tài nguyên năng lượng và khoáng sản, Sisters cần phải có đức tin – faith – để sử dụng những đòn tấn công mạnh nhất của họ. Để thu được đức tin, bạn cần xây dựng Holy Icon tại các cứ điểm (LP) hoặc tuyển mộ những binh lính có chỉ số faith đi kèm. Đức tin, tương tự như mana, được dùng cho các đòn đánh mạnh được gọi là Acts of Faith; chúng bao gồm từ những phép căn bản: như là Lay of Hands (dùng bởi đơn vị Missionaries) – đòn hồi máu, cho đến những phép cực mạnh như Ascension (dùng bởi hero Canoness) vốn triệu hồi những thiên thần bất tử để tấn công tất cả địch thủ.

Chủng tộc thứ hai được bổ sung là Dark Eldar. Nếu trong các phiên bản trước, phe Eldar thường được xem là mặt tốt thì trong Soulstorm, như tên gọi, Dark Eldar là mặt xấu; và nó được thể hiện đúng như phiên bản đen tối của Eldar. Chủng tộc này tập trung vào sự tra tấn và những hành động cực kỳ tàn bạo. Dark Eldar, có thể không phải là một chủng tộc không gây được nhiều thiện cảm với người hâm mộ, nhưng lại thu hút nhiều sự tò mò. Họ mang

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR SOULSTORM

PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Iron Lore
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	04/03/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	P4 1,8GHz RAM 256MB VGA 64MB Geforce 3 HDD 4GB Windows /2000/XP/Vista

phong cách "bẩn" nhưng lại không vô hồn như Chaos Marines.

Trên chiến trường, Dark Eldar mạnh nhất với chiến thuật "đánh và chạy" do khả năng cơ động cao nhưng sức chịu đòn kém. Họ hoàn toàn thích hợp với chiến thuật tấn công chớp nhoáng và rút lui nhanh lẹ. Biểu tượng sức mạnh của họ, Dais of Destruction, gần như là một đòn phô trương thanh thế và tiền bạc hơn là một đơn vị lính hữu dụng. Điểm đặc biệt của Dark Eldar là khả năng thu hoạch linh hồn từ xác chết trên chiến trường. Soul Essence là nguồn tài nguyên để chủng tộc này thể hiện các khả năng đặc biệt, một số có thể gây ảnh hưởng lên toàn bộ chiến trường. Ví dụ, khả năng Screams of the Dammed sẽ giảm toàn bộ tinh thần đối phương.

Bên cạnh bổ sung lớn về chủng tộc, phần chiến dịch chơi đơn cũng có thêm vài thay đổi nhỏ. Mỗi chủng tộc giờ đây được khởi đầu với một sức mạnh đặc biệt. Sister of Battle có khả năng Forward Base trong khi Necron có thể thu hồi những đơn vị lính bị mất và tái trang bị vào lực lượng cận vệ đặc biệt.

Bóng tối bao trùm...

Thật không may, một khi hào quang của việc khám phá những chủng tộc mới trong Soulstorm biến mất thì những điểm yếu của game bắt đầu xuất hiện. Những đơn vị không quân mới mang lại cảm giác như là một thử nghiệm của Iron Lore đối với một tính năng sẽ có sau này: mô hình xấu, gần như không "ăn nhập" gì với các công trình và đơn vị khác. Chúng cũng không thực sự "bay" mà chỉ như một thiết bị cơ giới

lơ lửng trên không trung. Trên thực tế, góc nhìn bó hẹp của game (dã được chỉnh sửa so với 3 phiên bản trước) kết hợp với lỗi tìm đường khiến việc điều khiển các đơn vị này gặp nhiều khó khăn. Mặc dù vậy, điểm tệ nhất của sự bổ sung này là chúng không đem lại nhiều lựa chọn chiến thuật mới cho người chơi so với các đơn vị khác, có chăng, chỉ là một đơn vị cơ giới rẻ với khả năng tấn công tương đối.

Một trong những điểm của bản mở rộng này đáng bị chê trách là nếu "dò xét" kỹ hơn hai chủng tộc mới, bạn sẽ thấy chúng không có gì mới lạ. Hãy lấy Sisters of Battle làm ví dụ. Cách chơi của họ giống như vừa được tái sử dụng lại từ Space Marine: nhóm nhỏ Battle Sisters giống hệt như nhóm nhỏ Space Marine (tương ứng với cả việc nâng cấp vũ khí, chỉ huy và tư thế chết), nhóm Seraphim giống như nhóm Assautl Marines, còn Celestian lại chẳng khác gì Terminator. Điểm khác biệt duy nhất nằm ở chỗ bên trong lớp áo giáp là những nữ chiến binh thay vì các nam chiến binh.

Phần chiến dịch chơi đơn của Soulstorm, theo đúng nghĩa đen, lại là phần mở rộng của phần chiến dịch trong Dark Crusade. Cũng vì thế, nó không mang tính cách tân hay sự mới mẻ như Dark Crusade đã làm. Trái lại, Soulstorm còn làm phần chơi này càng thêm nhạt nhẽo. Vấn đề nằm ở chỗ việc mở rộng bản đồ từ một hành tinh lên bốn hành tinh hoàn toàn không tăng tính chiến lược cho phần chiến dịch. Các bản đồ của từng vùng khá giống nhau và rất nhàm chán (dù rằng nhiệm vụ tại mỗi căn cứ chính của các phe rất hấp dẫn!). Đồng thời Soulstorm cũng không còn lời dẫn truyện thường thấy như trước, và sự cắt bỏ này đã cướp tính hấp dẫn nhất của game, cái tôi đặc trưng của thế giới Warhammer 40.000.

Ngay cả mục chơi mạng, phần chơi mà đáng lẽ là điểm tỏa sáng của Soulstorm, cũng bị tổn thương bởi những lỗi chết người. Thứ nhất, có một lỗi cho phép người chơi phe Sisters of Battle có nguồn tài nguyên vô hạn. Thứ hai, liên quan đến Dark Eldar, khi người chơi phe này phát hiện ra mình không còn khả năng điều khiển sức mạnh Soulstorm nữa, lý do: có một lỗi cho phép người quan sát (trong phần chơi mạng) nắm quyền điều khiển sức mạnh này. Và danh sách các lỗi khác từ đồ họa, phần chiến dịch, đến lối chơi vẫn tiếp tục kéo dài trên các diễn đàn bàn luận về game.

Kết thúc không có hậu

Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm là một cái kết không có hậu của một dòng game tên tuổi. Bản mở rộng nổi lên với những điểm sáng của hai chủng tộc mới, nhưng lại nhanh chóng chìm xuống bởi phần chiến dịch thiếu đầu tư, sự bổ sung ở mức dưới bình thường của không quân cùng với hàng loạt "viên sạn nhỏ" chưa khắc phục được.

Tiếc cho Warhammer 40.000: Dawn of War, vì không được "rút lui" trong vinh quang. Thật trớ trêu, đây cũng là sản phẩm cuối cùng mà Iron Lore, cha đẻ của Titan Quest, tham gia phát triển. Cuối tháng hai vừa qua, studio này đã chính thức đóng cửa vì lý do tài chính.

HỒNG PHÚC

ƯU

- Bổ sung hai chủng tộc mới

KHUYẾT

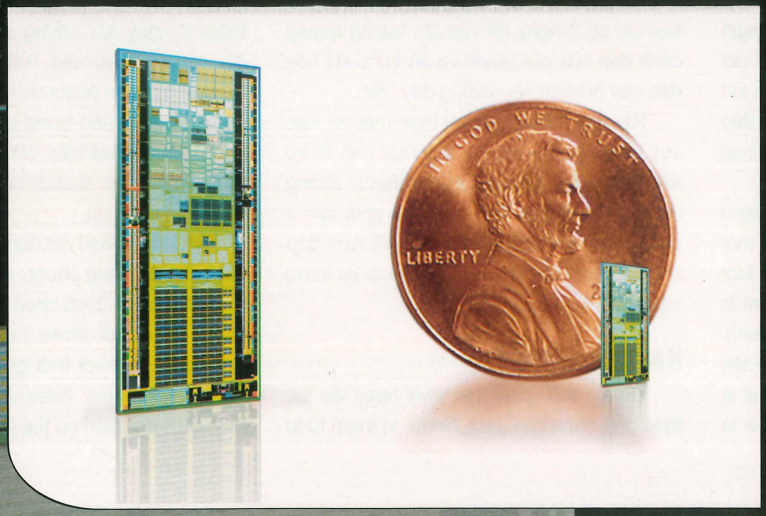
- Đơn vị không quân không đóng góp vai trò đáng kể trong game
- Phần chiến dịch nhàm chán
- Còn quá nhiều lỗi

TƯƠNG LAI CỦA CÁC THIẾT BỊ DI ĐỘNG SỐ TRUY CẬP NET NHỎ NHẤT HÀNH TINH

Quí 2 năm nay, Intel sẽ tung ra bộ vi xử lý nhỏ nhất thế giới sử dụng các bóng bán dẫn cực nhỏ tên gọi bộ vi xử lý Intel® Atom™ – bộ vi xử lý này là nhỏ nhất thế giới tính tới thời điểm hiện nay, chuyên dụng cho tất các các thiết bị số truy cập Net, đặc biệt là các máy tính xách tay nhỏ gọn nhưng có sức mạnh xử lý vượt trội. Các máy tính xách tay sử dụng đủ bộ vi xử lý Intel® Atom™, chipset Intel® và các thiết bị kết nối không dây Intel® sẽ được mệnh danh là công nghệ bộ vi xử lý Intel® Centrino® Atom™ .

Bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ có 47 triệu bóng bán dẫn dựa trên công nghệ 45nm High-K có kích thước cực nhỏ (25 milimet vuông – với 11 bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ hợp lại với nhau mới lớn bằng đồng 1 xu US penny của USA – vui lòng nhìn hình dưới) và kiến trúc tương tự bộ vi xử lý Intel® Core™2 Duo, hỗ trợ nhiều phân luồng, tốc độ max đạt tới 1.8Ghz. Điều đặc biệt hơn là bộ vi xử lý Intel® Atom™ có công suất tiêu thụ điện max 2.4w (có những dòng chỉ 0.6w) so với bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo hiện giờ là 35w – điều này rất quan trọng đối với các máy tính xách tay, các thiết bị số truy cập Net vì tiêu thụ điện năng ít (giảm hơn 90%) có nghĩa là các thiết bị ít hoặc không có hiện tượng bị nóng với thời gian sử dụng lâu hơn rất nhiều.

Công nghệ bộ vi xử lý Intel® Centrino® Atom™ là sự tích hợp của bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™, chipset Intel® và các thiết bị kết nối không dây Intel® hỗ trợ tương thích cho tất cả các kết nối từ Wifi đến Wimax hoặc ngay cả 3G giúp kết nối Net mọi lúc mọi nơi. Với bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ có tốc độ khoảng 1.8Ghz, hỗ trợ xử lý đa luồng giúp tất cả các thiết bị số cũng như máy tính xách tay xử lý được toàn bộ những nhu cầu như thư điện tử, xem video, nghe nhạc số, lướt Web kể cả các trình ứng dụng văn phòng. Việc tích hợp bộ vi xử lý Intel® Atom™ cực nhỏ vào các thiết bị giúp các hãng máy tính xách tay có được nhiều lợi thế như chế tạo được các máy tính xách tay cực nhỏ, cực mỏng, các thiết bị số truy cập Net không dây nhỏ gọn... và dĩ nhiên là giá cả cũng sẽ rất cạnh tranh.



Chính vì vậy, sự ra đời của bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ và công nghệ bộ vi xử lý Intel® Centrino® Atom™ giúp cho tất cả thiết bị số có tính năng như 1 máy tính xách tay và với kích thước nhỏ gọn như vậy thì việc bỏ các máy tính xách tay vào túi quần, túi áo là 1 việc cực kỳ dễ dàng – điều đó sẽ dẫn đến 1 kỷ nguyên mới – kỷ nguyên của " Intel® Atom™ - Intel® Centrino® Atom™ - Net in your pocket"

Trong quí 2 năm 2008 này, người sử dụng sẽ cảm nhận được các bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ và công nghệ bộ vi xử lý Intel® Centrino® Atom™ này vì có rất nhiều nhà sản xuất sẽ tích hợp chúng vào các hệ thống máy tính xách tay tên gọi – " Netbook – máy tính xách tay nhỏ gọn như quyển sổ tay truy cập Net và tận hưởng môi trường sống số". Các sản phẩm hiện có trên thị trường như Intel Classmate PC hoặc Asus eeePC theo lẽ dĩ nhiên cũng không ngoại lệ - có nghĩa là tương lai gần cũng sẽ được tích hợp các công nghệ này vì bộ vi xử lý tí hon Intel® Atom™ và công nghệ bộ vi xử lý Intel® Centrino® Atom™ là công nghệ vượt trội của tương lai dành cho máy tính xách tay cực nhỏ "Netbook" và các thiết bị cầm tay đời mới.

Để biết thêm thông tin, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://www.intel.com

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT
INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

SINKING ISLAND	
PHÁT HÀNH	Micro Application
PHÁT TRIỂN	White Birds
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 2/ 2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	PIII 1,5GHz RAM 512MB VGA 64MB (DirectX 9c, hỗ trợ 3D) HDD 3GB Windows XP/Vista

ÁN MẠNG TRÊN ĐẢO CHÌM

Điều sáng tạo mới nhất trong Sinking Island của nhà phát triển Benoit Sokal là cùng với người chơi là làm rõ cái chết của nhà tỉ phú Walter Jones. Liệu sau thành công của Syberia, Benoit Sokal còn duy trì được phong độ để tạo nên một tựa game mang nét đặc sắc riêng?

Vụ án mập mờ

Thi thể của nhà tỉ phú Walter Jones được tìm thấy dưới chân tháp Art Deco (trên đảo Sagorah), chốn thiên đường mà ông ta hy vọng sẽ quay trở lại nghỉ ngơi sau chuyến bay, nhưng giờ đây lại là nơi an nghỉ vĩnh viễn. Một vụ tai nạn hay là sát nhân có tính toán? 10 người ở trên hòn đảo trong thời điểm cái chết xảy ra khiến bạn phải lao vào cuộc điều tra.

Điều dễ cảm nhận nhất ở Sinking Island (SI) chính là việc bạn được đặt chân lên một hòn đảo tuyệt đẹp của vùng Sagorah. Một nơi đẹp đẽ, phong cảnh thiên nhiên ở mức nguyên sơ với làn nước biển trong xanh. Một nơi để bạn có thể thư giãn, để tận hưởng cuộc sống yên lành. Đó sẽ là một điều tuyệt vời chứ? Sẽ là tuyệt vời nếu cái chết của ngài tỉ phú Jones không làm bạn bận tâm, cũng như cơn bão đang xảy ra vậy. Nhưng điều chẳng lành đã xảy đến, và thực sự còn khó khăn hơn khi bạn chỉ có 3 ngày để vừa tận hưởng quang cảnh đẹp vừa giải quyết vụ án trước khi hòn đảo này bị chìm sâu xuống đáy biển.

Khi mọi thứ đang dần biến mất thì việc suy nghĩ nhanh chóng, quan sát tinh tế trở nên cần thiết để phát hiện nhanh chóng manh mối. Game lúc này phân chia làm 3 ngày trước khi cơn bão ngừng và hòn đảo chìm xuống, các khu vực có thể đi lại trong ngày đó.

Bắt tay vào việc

Để kịp thời gian, bạn phải ngay lập tức theo dấu chân của Jack Norm, vị thám tử tư điều tra vụ tai nạn này. Trước hết, bạn cần kiểm tra thi thể của nạn nhân để đưa ra ngay quyết định đây là vụ tai nạn hay là giết người có mục đích. Bạn sẽ phải mở rộng điều tra thêm 2 ngày khi những gì đã kiểm chứng đều chưa có gì rõ ràng. Rắc rối càng mở rộng hơn khi giới hạn phạm vi hung phạm, là toàn bộ các thành viên trong gia tộc của ngài tỉ phú Walter Jones hiện đang có mặt trên đảo để đợi nghe bản di chúc của ông ta. Ai cũng có thể là hung thủ.

Sinking Island sử dụng góc nhìn người thứ ba, đi lại bằng chuột, nháy đúp để chạy. Bạn sẽ phải có 2 lựa chọn cho kiểu chơi của mình, kiểu chơi phiêu lưu (Adventure) và kiểu chạy đua với thời gian (Race against Time). Kiểu chơi Adventure là kiểu chơi truyền thống, bạn có thể trải qua nhiều giờ,

đi bộ xung quanh đảo, thu thập manh mối và nói chuyện với mọi người mà không phải lo về thời gian. Còn kiểu chơi Race against Time là kiểu chơi mới mà game mang tới, nó sẽ dựa vào thực tế thời gian khi hòn đảo đang chìm dần và bạn chỉ có một khoảng thời gian nhất định để tìm ra thủ phạm.

Cốt truyện trong SI đóng vai trò rất quan trọng vì đây là một game phiêu lưu giải đố kiểu trinh thám. Các nhân vật trong game được mô tả chi tiết về tính cách và bạn sẽ có những đánh giá riêng về họ khi nói chuyện và thông qua những đồ vật trong khách sạn. Những tài liệu bạn tìm thấy cũng sẽ cung cấp làm rõ hơn nội dung giúp bạn hiểu được động cơ gây án của các nghi phạm. Hệ thống hội thoại sẽ giúp tìm hiểu các chi tiết rõ ràng hơn. Càng tìm hiểu bạn sẽ nhận thấy mỗi thành viên trong gia đình đều có những lý do để ghét và muốn giết Walter Jones và họ không hề e sợ khi thú thật điều đó. Thậm chí cả những người ngoài gia tộc như ngài luật sư và kiến trúc sư của Walter Jones. Hay cả Baina và cha cô ta, Kolio, những người sống trên đảo, khi Baina bị câm sau một vụ tai nạn do lỗi của Jones, còn với Kolio là lý do sức nặng của tòa tháp đang nhấn chìm hòn đảo xuống biển.

Tác nghiệp chuyên sâu

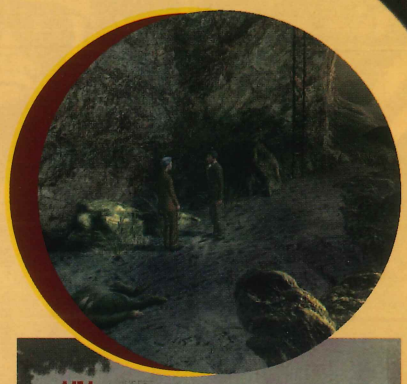
Công việc điều tra của bạn tuy khá đơn giản nhưng chẳng dễ dàng tí nào. Bạn sẽ phải nói chuyện với các nhân vật một vài lần, thu gom dấu chân, chụp ảnh và kiểm tra vân tay... Nhưng thử nghĩ xem, bạn vốn không có bản đồ thì việc đi lại sẽ trở nên khó khăn nên việc "dịch chuyển tức thời" tới địa điểm cần thiết lại trở nên tuyệt vời.

Để tiện trong công việc điều tra, game hỗ trợ cho bạn 1 thiết bị cầm tay PPA (Personal Police Assistant – Thiết bị trợ giúp cảnh sát cá nhân). Thiết bị cầm tay này sẽ ghi lại tất cả lời khai của các nghi phạm và lưu lại hình ảnh các dấu vân tay, dấu chân và manh mối mà bạn có được. Nó còn có đủ "thông minh" để cho bạn biết chính xác vị trí của mỗi nghi phạm kể từ khi họ có những thái độ nghi ngờ. Bạn cũng có thể dùng nó để so sánh dấu vân tay, đo dấu chân, kiểm tra cấu trúc vật thể - những cái mà vốn chỉ được thực hiện trong phòng thí nghiệm của cảnh sát thời nay.

Trong suốt quá trình điều tra, game chỉ có 1 câu đố lớn, nhiệm vụ của bạn là tìm cách điều tra cho đủ manh mối để ghép vào câu đố đó. Bạn khám phá ra manh mối, ghi lại lời khai sẽ giúp bạn hoàn thành các thành phần của câu đố. Nếu bạn trả lời đúng, phần câu đố sẽ có giải đáp và câu hỏi được trả lời và bạn tiếp tục như vậy cho đến khi ghép đủ. Khi hoàn thành bạn sẽ có tên của tên sát nhân. Hầu hết các câu đố này đều được giải nhờ máy PPA. Game cho phép bạn thay và thử các manh mối cho đến khi nào đúng thì thôi.

Nhẹ, nhưng khó "xơi"

Khung cảnh trong SI rất đẹp, có sắc màu phù hợp với tâm trạng và tình huống với những cảnh ảm đạm trong khi cơn bão đang gào thét. White Birds đã xây dựng rất chi tiết khung cảnh để thu hút người chơi, tạo cho người chơi cảm nhận về không gian, thời gian, bầu không khí thay đổi trong ngày. Những âm thanh như tiếng gió, tiếng sấm, ánh sáng của chớp và sự im lặng nhất thời là những hiệu ứng đi kèm thành công.



ƯU

- Cốt truyện hay
- Chế độ "Race against Time" thú vị

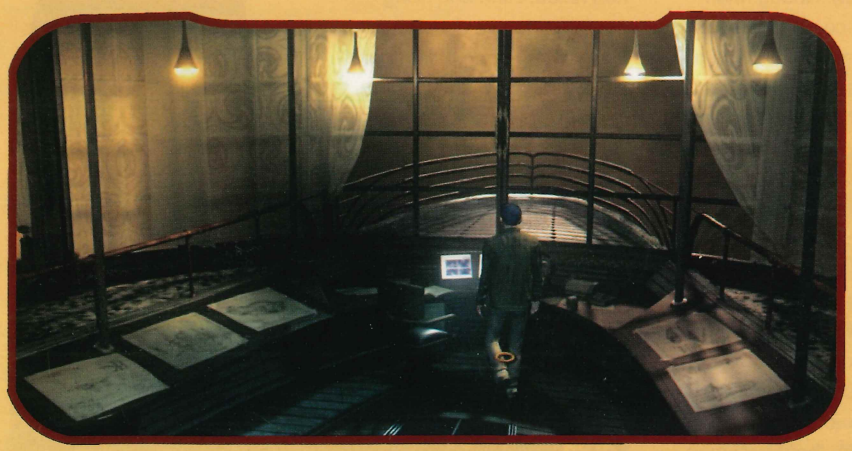
KHUYẾT

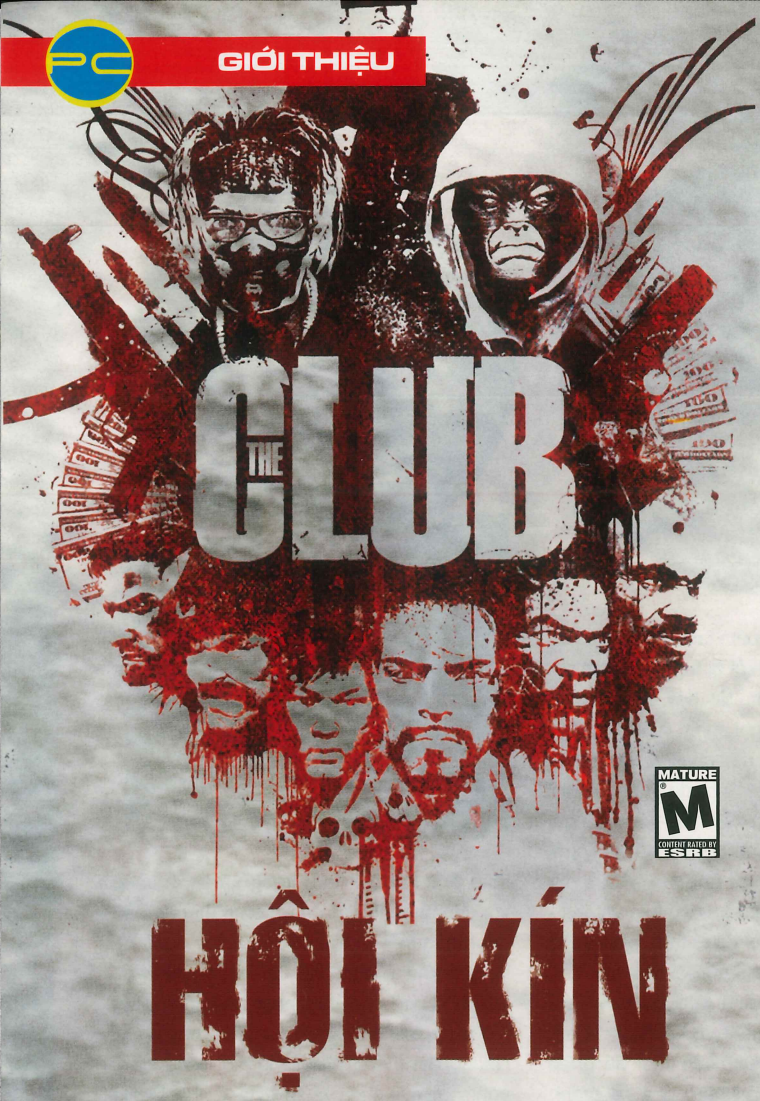
- Chuyển động nhân vật cứng
- Phần âm thanh không được chú trọng
- Câu đố quá dễ

Tuy nhiên, nhà phát triển lại không chú trọng xây dựng nhân vật. Các nhân vật có những nét hoạt hình không chi tiết, thô cứng, việc di chuyển, diễn tả hành động cứng nhắc. Đồng thời phần "hồn" cho nhân vật là việc lồng tiếng biểu cảm cũng được đầu tư khá nghèo nàn, khả năng thoại ít vì các nhân vật đều lặp đi lặp lại các câu nói mặc định. Sẽ chuyên nghiệp hơn nếu White Birds khai thác sâu ý tưởng "hòn đảo đang chìm dần vào biển cả" khi kết hợp hình ảnh với bầu không khí ảm đạm hoang mang, cùng sự chau chuốt cho hành động của các nhân vật.

Đối với các tay game kỳ cựu thì Sinking Island của Benoit Sokal chưa xứng tầm với một kiệt tác như Syberia. Game chưa làm thỏa mãn yêu cầu của một fan của thể loại game phiêu lưu giải đố do còn sự "ưu đãi nhẹ nhàng" trong thách thức. Tuy nhiên đối với một người đang muốn bắt đầu thử sức với thể loại "khó xơi" này thì game hoàn toàn đáp ứng điều đó.

THANH TÂM





HỘI KÍN

The Club có lối chơi (fast-paced run and gun) rất sôi động và cuồng nhiệt, đòi hỏi người chơi phải tập trung cao độ ngay khi bắt đầu 1 màn chơi.

Một tổ chức bao gồm những tay súng cừ khôi chuyên thực hiện những nhiệm vụ nguy hiểm, được biết đến với cái tên The Club (TC). TC có 1 tay thư ký chuyên nhận và chuyển hợp đồng đến 8 tay súng thành viên. Người chơi sẽ chọn 1 trong 8 nhân vật này (lúc đầu chỉ chọn được 6/8 nhân vật). Những nhân vật này tuy có rất nhiều điểm khác nhau nhưng có 1 điểm chung là đã từng vượt qua hàng trăm trận đấu thập tử nhất sinh.

TC là game bắn súng có góc nhìn từ người thứ 3, game có cách chơi thật đơn giản nhưng không hề "dễ nuốt" tí nào. Nhiệm vụ ở mỗi màn hầu như chỉ có mỗi việc phóng như bay trên các con đường, nhắm bắn đối thủ và hoàn thành màn chơi ở lối thoát cuối màn. Vì sao bạn phải phóng như "điên" và bắn loạn xạ như thế? Điều này hoàn toàn dễ hiểu khi bạn biết rằng game có hệ thống chấm điểm "combo" cực kỳ khó chịu. Mỗi khi bạn bắn trúng mục tiêu sẽ được 1 điểm thưởng (combo), nhưng điểm này sẽ tuột dần theo từng giây, tổng cộng bạn có khoảng 8 giây để hạ mục tiêu thứ 2 trước khi mất 1 điểm quý giá. Khi bạn chạm đến cánh cửa cuối mỗi màn thì số điểm tổng cộng của bạn sẽ là điểm thưởng cộng với lượng máu còn lại và một số thông tin về độ chính xác khi bắn, số điểm combo cao nhất bị mất...

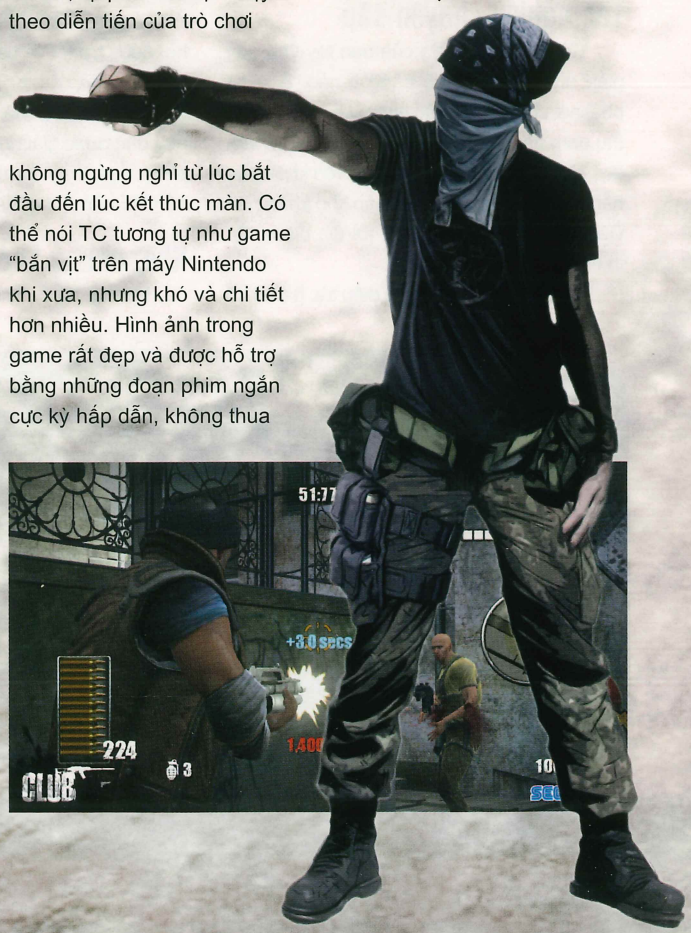
Đầu mỗi màn, game đều cung cấp danh sách thứ hạng và điểm đạt được của 8 tay súng trong mỗi màn. TC có 4 mục chơi khá hấp dẫn là: Tournament, Single Event, Gunplay và Multiplayer; người chơi phải hoàn thành Tournament trước. Game có tất cả 8 địa điểm, mỗi địa điểm lại chia ra từ 6 đến 7 màn chơi nhỏ.

CT là một game hành động đòi hỏi người chơi phải xử lý tình huống, phản xạ cực nhanh, lại phải liên tục chạy theo diễn tiến của trò chơi không ngừng nghỉ từ lúc bắt đầu đến lúc kết thúc màn. Có thể nói TC tương tự như game "bắn vịt" trên máy Nintendo khi xưa, nhưng khó và chi tiết hơn nhiều. Hình ảnh trong game rất đẹp và được hỗ trợ bằng những đoạn phim ngắn cực kỳ hấp dẫn, không thua kém gì các đoạn phim hành động của Hollywood. Âm thanh rất lôi cuốn nhờ các bản nhạc nền sôi động, giọng lồng tiếng được thể hiện rất tốt và làm nổi bật tính cách của từng nhân vật. Hệ thống vũ khí của TC cũng hấp dẫn không kém khi cung cấp 18 loại vũ khí khác nhau. Hệ thống chơi mạng của game cũng rất phong phú.

TC là game khá bạo lực, cách chơi buộc bạn phải di chuyển liên tục nên rất dễ nhức đầu, hoa mắt nếu chưa từng chơi qua thể loại game hành động và khó tránh khỏi cảm giác... chán.

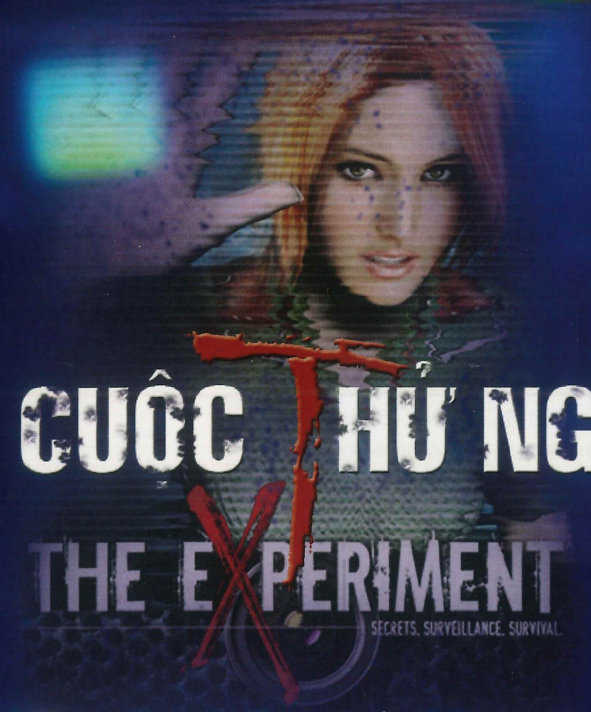
HOÀNG HẠC

THE CLUB	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Bizarre Creations
THỂ LOẠI	Hành động bắn súng
HỆ MÁY	PC, PS3, X360
NGÀY PHÁT HÀNH	19/02/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2Ghz/Athlon XP 2000+, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 2,2GB, Windows 2000/XP



ƯU
- Hình ảnh đẹp, âm thanh sôi nổi.
- Cách chơi mới lạ.

KHUYẾT
- Game khá bạo lực.
- Cách chơi dễ nhàm chán.



ƯU

- Lối chơi độc đáo
- Âm thanh tốt

KHUYẾT

- Đồ hoạ thể hiện chưa tốt
- Camera khó điều khiển

The Experiment có cách mở đầu hết sức bất ngờ khi đặt nhân vật mắc kẹt trong phòng điều khiển của một con tàu. Tỉnh dậy sau một tai nạn thảm khốc, người chơi không còn nhớ những sự việc xảy ra trong quá khứ. Ngay sau đó, bạn nhận ra rằng tất cả thủy thủ trên tàu đều thiệt mạng và lập tức phải làm quen với việc sử dụng hệ thống thiết bị giám sát cực kỳ hiện đại trong phòng điều khiển. Nhưng trong giây phút tuyệt vọng ấy lại lóe lên một hy vọng, trên màn hình camera xuất hiện một cô gái đang tìm cách thoát khỏi cabin. Việc giúp cô gái thoát khỏi đó chính là chìa khoá giúp bạn thoát khỏi con tàu. Đồng thời bạn phải tìm lại trí nhớ để xác định bạn là ai, cô gái đó là ai, đây có phải là một cuộc thử nghiệm lấy chính con người để nghiên cứu hay không?

Sau khi tìm hiểu và biết cô gái đó là Lea – nhà khoa học nghiên cứu về đại dương, cũng sẽ là người giúp bạn thoát khỏi con tàu đó, thì bạn phải làm quen ngay với lối chơi khác biệt của The Experiment. Điểm khác biệt mới lạ này so với các game phiêu lưu thông thường là ở lối chơi thay, vì điều khiển nhân vật bằng chuột, bạn sẽ phải làm quen với những kĩ năng điều khiển mới rất đặc biệt. Nói rõ hơn, chính game cung cấp cho bạn một hệ thống điều khiển hiện đại để bạn có thể chỉ dẫn cho Lea tìm đường thoát, sau đó giải cứu bạn. Bạn sẽ tốn nhiều thời gian để theo dõi bản đồ điện tử, sử dụng camera và đưa ra những quyết định cho Lea. Lúc đầu bạn cảm thấy phức tạp nhưng rồi sự bối rối sẽ qua nhanh và bạn sẽ cảm thấy rất hay là đằng khác. Khó khăn chính là việc bạn phải tập điều chỉnh camera sao cho phù hợp để Lea có thể đi lại dễ dàng mà không bị mất phương hướng.

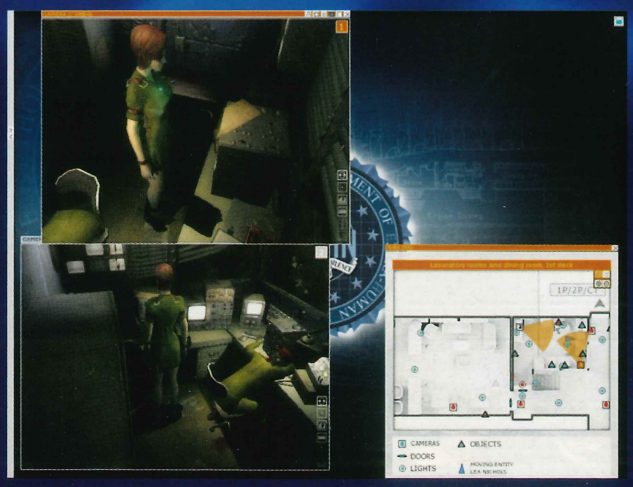
Cảm giác thiếu thoải mái vì không thể trực tiếp phiêu lưu sẽ được bù lại với những cảm giác khác lạ khi ngồi trước màn hình để trợ giúp bạn chơi truy tìm bí ẩn; hãy thử tưởng tượng mình đang ngồi trước 1 hệ thống điều khiển hiện đại, đưa ra những trợ giúp cho cô nàng Lea. Rất thú vị. Đặc biệt là những khi gặp các bài toán thách thức trí tuệ. Bạn sẽ là người phải giải quyết chúng thông qua màn hình.

Bạn sẽ gặp một chút khó khăn và giảm bớt hào hứng khi hãng chuyển tải từ tiếng Pháp sang tiếng Anh còn nhiều thiếu sót, gây cho bạn cảm giác mơ hồ về cốt truyện có thể dẫn đến việc chỉ dẫn thiếu chính xác, nhất là khi giải các bài toán mật mã. Các bài toán trong game cũng rất phong phú, hợp với bối cảnh trên tàu, đồng thời do nhịp độ của game tương đối chậm nên bạn có thể yên tâm giải đố. Bạn cũng sẽ có nhiều phen giật mình do phần âm thanh được làm rất tốt, thể hiện được sự mạnh mẽ và kịch tính đúng thời điểm. Các bản nhạc rùng rợn, bí ẩn cũng làm tăng tính bí hiểm trong con tàu. Tuy nhiên phần đồ hoạ thể hiện không được tốt với những tông màu tối gây cản trở việc tìm kiếm các vật thể trong quá trình chơi.

Cốt truyện hay, hệ thống điều khiển độc đáo của The Experiment là những yếu tố mang lại cho bạn một cảm giác phiêu lưu mới, thú vị chưa từng có. Hãy thử cảm nhận nào.

LIÊN HOA

THE EXPERIMENT	
PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Lexis Numerique
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	05/02/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800MHz, RAM 64MB, VGA 64MB (DirectX 9c hỗ trợ 3D), Windows 98/ ME/2000/XP



Thời gian rỗi

Tính ra thì EA đã phát hành bảy bản mở rộng cho The Sims. Còn nay? The Sims 2: FreeTime sẽ là bản mở rộng thứ tám cho The Sims 2. Vẫn với ý tưởng mang cuộc sống thực vào thế giới ảo, FreeTime hướng đến mục tiêu sử dụng thời gian rỗi của các Sims.

Tâm điểm của bản mở rộng này chính là "sở thích" gắn liền với gần như tất cả các hoạt động của Sims. Ví dụ khi chơi game, Sims sẽ nhận được điểm hứng thú về game như là một sở thích. Cùng với sự hứng thú tăng lên (vì Sims của bạn chơi nhiều hơn) sẽ có nhiều sự lựa chọn hành động mới xuất hiện, từ đăng ký mua báo game cho đến viết blog về nó. Các Sims có cùng chung sở thích còn có thể có thêm các lựa chọn về hội thoại "tâm đầu ý hợp" giúp cho tình bạn giữa họ ngày càng khắng khít.

Một số sở thích của FreeTime dễ dàng có được hơn một số khác. Sims cần ăn, và mọi khẩu phần ăn đều sẽ được ghi vào danh sách những món ăn ưa thích. Vì thế, chẳng mấy chốc trong ngôi nhà của bạn sẽ đầy những Sims với kỹ năng đầu bếp siêu hạng. Trong khi đó, khả năng cơ khí sẽ hướng Sims đến khả năng sửa chữa ô tô. Nhưng để có nó thì bạn lại phải bắt Sims lao vào sửa chữa bồn tắm hay ti vi hỏng; mà những điều này thì hiếm khi xảy ra!

Các sở thích không chỉ đóng vai trò giải trí đơn thuần. Các Sims sẽ tìm được công việc dễ dàng hơn nếu họ có cùng sở thích. Thay vì giúp cho các Sims hoàn thiện hơn về mọi mặt, các sở thích này dường như là một cách để các Sims tiến thân trong công việc.

Hỗ trợ cho sở thích là "khát vọng cuộc sống". Thanh đo khát vọng sẽ hoạt động như một công cụ xác định xem Sims sống có hạnh phúc không, có thỏa mãn được các ước muốn hay không... Hoạt động theo nguyên tắc điểm kinh nghiệm trong các game nhập vai, mỗi khi Sims đạt được một ước nguyện nào nó, như là lập gia đình hay có con, thanh này sẽ được cộng điểm.

Một khi đạt được ở mức độ cao nhất, Sims của bạn sẽ luôn giữ được trang thái hưng phấn trong suốt cuộc đời còn lại. Điểm đặc biệt nữa là mỗi khi thanh đo đó "lên cấp", bạn sẽ được mua những niềm vui mới cho Sims. Nếu kết hợp các niềm vui này một cách hợp lý, Sims của bạn sẽ đạt được nhiều thành tựu vượt bậc mà trước kia tưởng chừng không thể. Hệ thống này tuy không mang tính đột phá với dòng game The Sims nhưng vẫn góp phần giúp cho Free Time thêm trọn vẹn.

Bạn còn chần chừ gì nữa mà không đưa ngay The Sims 2: FreeTime vào bộ sưu tập The Sims 2 của mình?

ANH TUẤN

ƯU

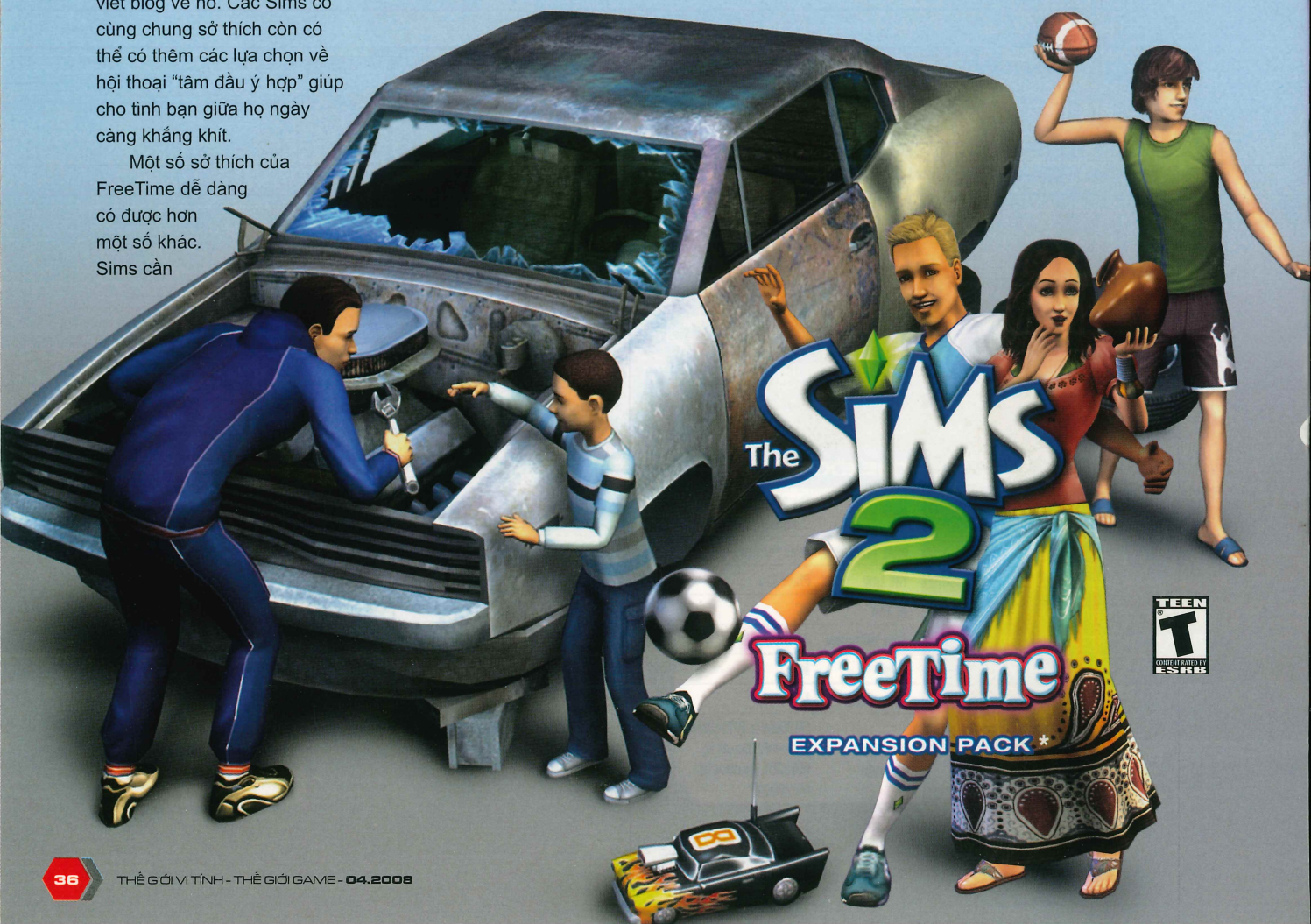
- Bổ sung nhiều tính năng mới hấp dẫn

KHUYẾT

- Các sở thích dính đến công việc nhiều hơn là giải trí.

THE SIMS 2: FREETIME

PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Giả lập
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	28/02/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD (cần cài sẵn The Sim 2)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz, RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 4GB, Windows 2000/XP/Vista



Boom
KÊNH SIÊU CẤP
MÙA GIẢI 2
"ĐỔI VẬT PHẨM CŨ, LẤY VẬT PHẨM MỚI
CHỈ CÓ Ở CHỢ TRỜI XỨ BOOM"
Mùa tranh tài mới từ 17/01 - 17/04
Những phần quà giá trị và hấp dẫn dành cho tất cả các Boomer
Thông tin chi tiết xem tại boom.zing.vn
VinaGame NEXON Bản quyền 2007- 2008 thuộc NEXON. Do VinaGame phân phối độc quyền tại Việt Nam

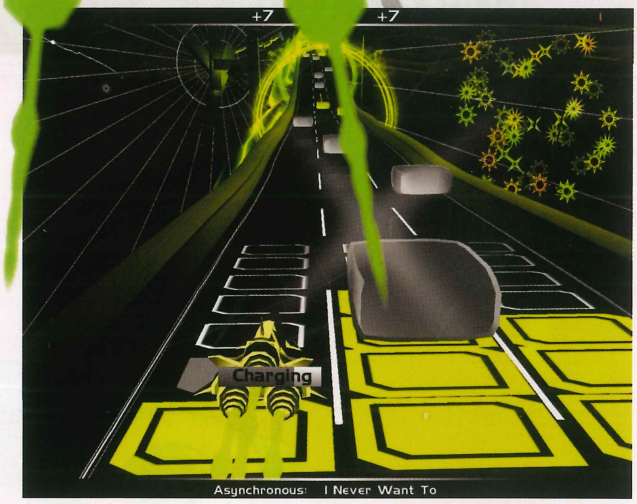
AUDIOSURF	
PHÁT HÀNH	Valve
PHÁT TRIỂN	Independent project
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	15/02/2008
ESRB	Đang đợi đánh giá
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz, RAM 512MB, VGA 32MB, HDD 400MB, Windows XP/Vista

AUDIOSURF
LƯỚT CÙNG SÓNG NHẠC

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Cách chơi đơn giản.
- Độ tùy biến cao.

KHUYẾT
- Thiếu chức năng giao đấu.
- Giao diện chưa thật bắt mắt.



Xu hướng kết hợp nhiều thể loại vào cùng một tựa game không phải là chuyện quá hiếm trong thời buổi các game đua nhau ra mắt "bạt ngàn" như hiện nay. Tuy nhiên, không phải bất cứ sự pha trộn nào cũng đạt được thành công như nhà sản xuất mong đợi, mặc dù chúng ngốn không ít chi phí phát triển và những chiến dịch tiếp thị rầm rộ. Trường hợp AudioSurf của Independent Project thì khác.

Để dễ hình dung, Audio Surf chính là sự kết hợp hoàn hảo của game âm nhạc Guitar Hero, xếp hình Tertris và tốc độ kinh hoàng trong trò chơi đua xe F-Zero. Điểm độc đáo đầu tiên mà AudioSurf gây ấn tượng cho người chơi là khả năng phân tích những bài hát trong ổ cứng, ổ quang trong máy vi tính của bạn (bạn chỉ việc chọn đường dẫn thông qua hộp thoại mà game cung cấp) để tạo ra những màn chơi với kết cấu riêng biệt.

Sau khi đã phân tích dữ liệu bài hát, màn chơi sẽ được bắt đầu kèm theo nhạc nền chính là bài hát bạn đã chọn. Nhiệm vụ của bạn lúc này là điều khiển phi thuyền để gộp những nốt nhạc cùng màu nằm rải rác trên ba đường đua chính. Tương ứng với ba (hoặc nhiều hơn ba) nốt nhạc được gộp chung đường thẳng, ngang hoặc nằm cạnh nhau bạn sẽ được tính điểm. Tùy vào tiết tấu và giai điệu ca khúc mà bạn lựa chọn, màn chơi sẽ ngoằn ngoèo, uốn lượn hoặc tăng tốc nhanh chậm theo từng giai đoạn khác nhau. Nếu chất đầy các nốt nhạc quá 7 ô theo chiều dọc mà không tìm cách làm giảm độ dài này xuống bằng cách ăn điểm, bạn sẽ bị trừ bớt số điểm đã tích lũy và tạm thời bị vô hiệu hóa trong một khoảng thời gian nhất định. Vì vậy, yếu tố nhanh tay lẹ mắt luôn được đặt lên hàng đầu. Song song đó, bạn có thể tranh thủ bắt lấy những nốt nhạc hỗ trợ như biến tất cả các nốt nhạc thành một màu đồng nhất, bội số điểm thưởng để giành được vị trí cao, đồng thời mở khóa những nhân vật ẩn có khả năng đặc biệt giúp bạn cải thiện điểm số nhiều hơn.

AudioSurf còn được tích lũy thêm chức năng mạng cho phép bạn dò đoạn nhạc, bài hát nào đang được các game thủ sử dụng nhiều nhất trong khi chơi. Với cách chơi đơn giản và độ tùy biến cao như vậy, AudioSurf chắc sẽ thỏa lòng mong ước của các fan yêu thích thể loại game âm nhạc trên PC.

THÀNH TRUNG

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

LAS VEGAS VẪN SÔI SỤC

Thừa hưởng khá nhiều ưu điểm của bản gốc, địa hình rộng lớn hơn, tự thiết kế nhân vật, giá trị chơi lại cao... Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 thách thức các fan của xêri và những ai yêu thích game hành động chiến thuật nhóm bằng nhịp game dồn dập, thử thách.

Được nhiều người hâm mộ lẫn giới phê bình đánh giá cao sau khi vực dậy dòng game một thời vang bóng dựa trên tiểu thuyết cùng tên của tác giả Tom Clancy, nhưng do ra mắt cùng thời điểm với đối thủ có phần trội hơn là Gears of War, Rainbow Six Vegas đã để xổng mất khá nhiều danh hiệu lớn trong năm 2006. Tuy nhiên, giá trị và dư âm mà trò chơi để lại không hề nhỏ - 16 triệu đĩa game (con số mơ ước của bất kỳ tựa game nào) của trò chơi đã được tiêu thụ trên toàn thế giới. Chính sự phản hồi tốt từ cộng đồng game thủ đã khiến hãng game Pháp – Ubisoft không chút đắn đo khi tuyên bố bản game thứ hai của trò chơi (RB6 Vegas 2) phát hành vào tháng ba năm nay sẽ tiếp tục đưa game thủ quay lại hành trình dang dở tại Sin City của bang Nevada.

Lật lại chuyện cũ

Logan cùng hai đồng nghiệp Gabriel Nowak và Kan Akahashi được cử đến thị trấn ngoài rìa Mexico với hy vọng tìm ra chân tướng nữ quái cực kỳ nguy hiểm mang tên Irina Morales. Tưởng chừng bắt gọn được ả sau một trận giao tranh quyết liệt, bộ ba trên sớm phải rẽ đôi đường khi trúng bẫy mìn phục kích mà ả giăng ra. Logan bị vùi trong đống đổ nát, trong khi Gab và Kan nhanh chóng bị nhóm khủng bố (đồng minh của Irina) vây bắt làm con tin.

Cùng lúc này Vegas đang sục sôi như chảo lửa khi nhóm khủng bố do Alvarez Cabrero đứng đầu, bị nghi ngờ là có mối liên quan mật thiết với Irina, đang phong tỏa và chiếm giữ những trung tâm lớn trong thành phố. Logan Keller được giao nhiệm vụ tiếp tục truy đuổi Irina Morales tại Mexico. Trong khi đó, sứ mệnh tại Vegas sẽ được bàn giao cho nhóm khác gồm đội trưởng Bishop và hai đồng nghiệp Jung Park - xạ thủ bắn tỉa kiêm chuyên gia máy tính và Michael Walters - chuyên gia thuốc nổ, những người sẽ cùng bạn thực hiện

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động – Chiến Thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	18/03/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

chuyến đi đầy nguy hiểm này. Trong khi đó, sứ mệnh tại Vegas sẽ được bàn giao cho nhóm khác gồm đội trưởng Bishop và hai đồng nghiệp khác là Jung Park - xạ thủ bắn tỉa kiêm chuyên gia máy tính và Michael Walters – chuyên gia thuốc nổ, những người sẽ cùng bạn thực hiện chuyến đi đầy nguy hiểm này...

Cũ mới đan xen

Vegas 2 tiếp tục giữ lại những giá trị đã được game thủ công nhận và đánh giá cao ở phiên bản đầu tiên nên đừng ngạc nhiên khi bạn có thể bắt gặp lại những chức năng quen thuộc điển hình như nép người vào vị trí "cover" như tường, thùng gỗ bằng việc kích hoạt phím LT. Khi đã vào vị trí an toàn, bạn có thể khai hỏa bằng phím RT để chuyển qua chế độ "blind-fire" vốn rất thích hợp để đối phó những nhóm lính đông và đang tìm cách áp sát nhóm của bạn. Thanh sức khỏe cũng được giải phóng và thay vào đó mỗi khi trúng đạn, nhịp tim của bạn sẽ đập nhanh hơn, cảnh vật xung quanh nhanh chóng bị nhòe đi và lúc này chỉ cần sơ xuất bạn sẽ sớm "lên đường". Việc lược bỏ thanh sức khỏe này cũng được áp dụng cho hai đồng đội còn lại bên cạnh nhân vật chính Bishop do bạn điều khiển. Tuy nhiên, việc này không có nghĩa là họ hoàn toàn "bất khả xâm phạm". Bởi chỉ cần chút lơ là để họ bị "xử lý" thì bạn cũng phải... nạp lại màn chơi. Vì vậy khi có thành viên trong nhóm bị thương nặng, bạn phải điều thành viên còn lại hoặc thao tác thật nhanh để cứu chữa cho họ. Tuy nhiên cũng cần nhắc lại là việc cứu thương chỉ có tác dụng một chiều nên hãy cẩn trọng và đừng để mình trở thành người xấu số!

Vẫn với số thành viên là ba như phiên bản đầu tiên nên cách chỉ huy và phân công cũng không hề khác biệt. Bạn có thể ra các khẩu lệnh thông qua các phím được gán trên D-pad. Chức năng "Snake Cams" cho phép bạn quan sát trước được diễn tiến bên trong phòng và chỉ định nhiệm vụ cho từng thành viên bằng phím LB. Đây là chức năng bạn nên sử dụng nhiều nhất trong game để chủ động hơn trong những pha giải cứu con tin hay tình huống ngặt nghèo.

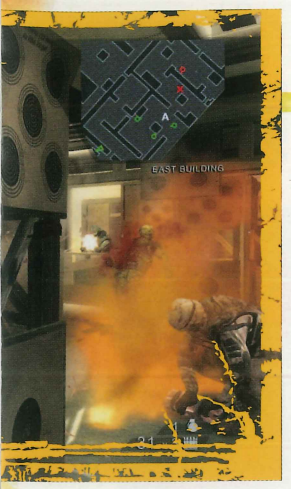
Ngoài ra địa hình trong game cũng được thiết kế lớn hơn cho phép bạn áp dụng nhiều phương án tác chiến. Bạn có thể đánh lạc hướng bọn lính hiếu chiến bằng lựu đạn khói và mìn sát thương ở cổng trước, trong khi đó âm thầm điều đồng đội đánh úp từ cửa sau để chúng bị bất ngờ và khó lòng chống đỡ. Bên cạnh đó, nếu xoay trở đủ nhanh và thích tốc chiến tốc thắng, bạn có thể đột nhập ngay vào nơi chúng đang ẩn náu qua đường cửa sổ bằng những sợi cáp chắc khỏe. Mặt khác, việc bổ sung tính năng chạy (giữ phím RB) thay vì chỉ chạy bộ như trước đây cũng giúp bạn giải quyết được vấn đề suôn sẻ hơn.

Trong lần xuất hiện mới này, Vegas 2 cũng cho phép người chơi tự thiết kế nhân vật theo sở thích. Chế độ chơi mạng của game khá hấp dẫn khi hỗ trợ tối đa 16 tay chơi trong cùng thời điểm với nhiều chế độ chơi mới như team leader, team demolition,... bên cạnh phần chơi cũ. Bên cạnh đó, để tăng giá trị chơi lại, game cung cấp hẳn hệ thống tính điểm XP. Theo đó, mỗi khi thực hiện "headshot", bắn tỉa, hạ đối phương bằng lựu đạn... điểm thưởng bạn nhận được sẽ càng nhiều. Dựa vào đây bạn có thể mở khóa phục trang như giáp chống đạn, giày, nón cho nhân vật để sử dụng ở phần chơi đơn lẫn chơi mạng. Bằng cách này bạn có thể sở hữu được những trang bị tốt lại cực kỳ nhẹ để an toàn hơn khi chiến đấu. Song song đó, kho vũ khí trong game cũng được cập nhật nhiều món mới để bạn có thêm nhiều tùy chọn hơn như súng máy tầm gần NFC Assault Rifle, súng trường tầm xa khá hiệu quả - M468, L85A2 của Anh cơ động và chính xác cao.

Chế độ chơi mạng của game khá hấp dẫn khi hỗ trợ tối đa 16 tay chơi trong cùng thời điểm, với nhiều chế độ chơi mới như team leader, team demolition,.. chắc chắn sẽ ngốn của bạn không ít thời gian sau khi hoàn tất mục chơi đơn.

AI thách thức

Nếu từng thoải mái lướt nhanh theo kiểu tốc chiến tốc thắng ở phiên bản đầu tiên, sang Vegas 2 có lẽ bạn sẽ phải thay đổi tư duy chiến thuật. Bởi ngay ở cấp độ thông thường, cách xử lý của máy đã tiến bộ và hoàn thiện hơn nhiều so với trước đây. Ngoài việc bủa vây và liên tục áp đảo người chơi về số lượng, bọn khủng bố trong Vegas 2 rất "lì" và luôn ẩn mình ở vị trí hẹp ít ngờ nhất để "làm thịt" bạn. Mặt khác, chiến thuật mà chúng vạch ra cũng rất bài bản như dùng lựa đạn nổ để buộc bạn phải lui quân tạm thời, dùng bom khói để "bồ" có cơ hội đột kích nhanh từ trên không. Ngoài ra, vũ khí mà chúng được trang bị cũng tiên tiến, hiện đại không kém gì bạn như áo chống đạn, mắt kính tầm nhiệt, khiên chống đạn... Chưa hết các ụ súng máy và xạ thủ bắn tỉa được bọn khủng bố bố trí gần như dày đặc ở mọi khu vực, gây



rất nhiều khó khăn cho bạn cùng đồng đội hoàn thành nhiệm vụ.

Một điểm nữa khiến chiến dịch trong Vegas 2 có phần "rát" hơn bản đầu tiên chính là bối cảnh chơi được nới rộng hơn rất nhiều, nhiệm vụ đặt ra lại có phần nguy hiểm và tiết tấu dồn dập hơn trước. Như màn Old Vegas cảnh Sweet Shops, ngay khi vừa mới bảo vệ yếu nhân đến nơi an toàn, chưa kịp "nghỉ ngơi" thì tình huống khác lại ập đến buộc bạn phải nhanh chân giải cứu ngay một nhóm con tin khác sắp bị khủng bố hành quyết, sau khi chúng phát hiện sự có mặt của bạn. Trong khi đó ở màn Theater, cảnh Center Stage bạn được giao trọng trách phá hủy một quả bom đã được hẹn giờ nằm ngay sân khấu chính của nhà hát và cách duy nhất để tiếp cận nó là đột nhập từ trên cao xuống trước sự "chào đón nhiệt tình" của đám lính thiện chiến và đông như kiến. Tuy nhiên, do quá nhồi nhét và dồn dập nhiều hiệu ứng cùng lúc nên tốc độ khung hình của game ở một số cảnh chơi lên xuống khá thất thường và không ổn định bằng phiên bản đầu tiên.

Thi thoảng, AI của máy tỏ ra ngờ nghệch khi đồng đội của bạn chả hiểu vì lý do gì "nổi hứng" đi lạc vào ngay nơi một đồng đội khác vừa "đai" hay hệ thống "target point" bị chập mạch, chỉ hướng sai một cách khó chịu. Đây là những lỗi cố hữu đã có từ bản đầu tiên. May là chúng xảy ra tương đối hiếm và ngẫu nhiên nên không ảnh hưởng nhiều đến việc thưởng thức của bạn.

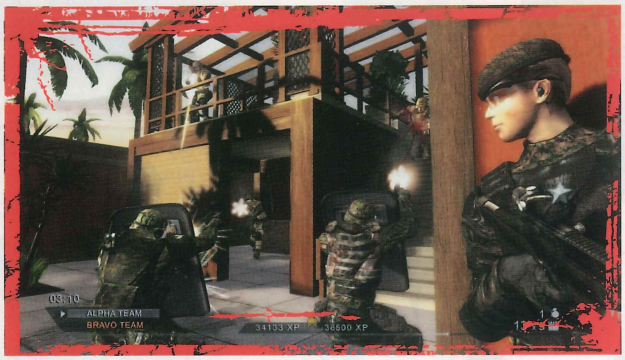
Cảm nhận thực

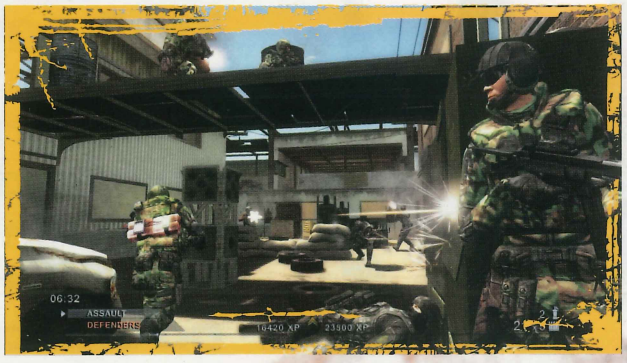
Tiếp tục xây dựng trên engine Unreal 3, một trong những bộ engine mạnh được nhiều nhà phát triển sử dụng hiện nay và đặc biệt là được phô diễn trên nền console thế hệ mới là Xbox 360 và PS3 nên chất lượng hình ảnh của Vegas 2 khá đảm bảo, nhất là nếu bạn có cơ hội được thưởng thức trên HDTV. Từ ngoại cảnh lớn đến nội thất trung tâm mua sắm, hội chợ thương mại, rạp hát... đều được đội ngũ thiết kế chăm bẵm đến từng chi tiết nhỏ. Đặc biệt, khả năng tương tác giữa người chơi với môi trường trong game được cải thiện đáng kể nên giờ đây bạn có thể yên tâm "xuyên táo" nếu đối phương sơ hở chọn chỗ núp sau những miếng gỗ hay biển quảng cáo mỏng. Góp nên thành công của game còn có sự phụ họa của hệ thống âm thanh được mô phỏng rất đặc sắc như tiếng bom giật, lưu đạn nổ đan xen khéo léo, với nhạc nền chất lượng khá ổn khiến người chơi như đang hòa mình thực sự vào trò chơi tuyệt vời này.

Las Vegas thôi thúc

Chưa thật nổi bật so với bản chơi gốc nhưng nhờ được thừa hưởng được nhiều ưu điểm của đàn anh đi trước và biết cách kết hợp thêm các gia vị mới Vegas 2 có sức lôi cuốn đặc biệt hấp dẫn với các fan của xêri và những ai yêu thích game hành động chiến thuật nhóm.

ANH KIỆT





ƯU

- Phần chơi mạng được bổ sung nhiều chi tiết mới.
- Trí thông minh của máy được cải thiện đáng kể.
- Đồ họa và âm thanh thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Những lỗi nhỏ khó chịu thi thoảng vẫn còn xuất hiện ngẫu nhiên.
- Tốc độ khung hình không ổn định như bản đầu tiên.

BIỆT ĐỘI SONG HÙNG

ARMY OF TWO

ARMY OF TWO

PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	04/03/2008
ESRB	M (Mature)
HỆ MÁY	Xbox360

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

"Trong toán học, đơn giản 1+1=2 nhưng trong Army of Two khi 1 người chơi kết hợp với 1 người chơi thì sự hấp dẫn tăng lên đến nhiều lần do cơ chế chơi co-op đặc sắc của game."

RAN ONLINE

WWW.RAN.VN

■ MỖI TUẦN SẼ QUAY SỐ MỘT LẦN ĐỂ LỰA RA CHỦ NHÂN SỞ HỮU ĐIỆN THOẠI NOKIA 5300 EXPRESS MUSIC VÀ HÀNG TRĂM ÁO THUN RAN THỜI TRANG

■ MỖI THÁNG CŨNG SẼ QUAY SỐ ĐỂ LỰA RA CHỦ NHÂN CỦA

IPHONE SÀNH ĐIỆU

LAPTOP SANG TRỌNG

30 TRIỆU TIỀN MẶT

3 THÁNG - 300 TRIỆU ĐỒNG DÀNH CHO BẠN

QUAY SỐ TRÚNG THƯỞNG CÙNG RAN ONLINE

TỪ 01/04/2008 ĐẾN 01/06/2008

HÃY ĐĂNG KÍ NGAY TẠI WWW.RAN.VN TỪ NGÀY 01/04/2008 ĐẾN NGÀY 01/06/2008 BẠN SẼ CÓ MỘT VÉ SỐ BẤT KÌ ĐỂ THAM GIA VÀO SỰ KIỆN

bro CYBERWORLD

MIN 민커뮤니케이션 COMMUNICATIONS,INC.

intel

Army of Two (AOT) - tựa game bắn súng góc nhìn thứ 3 (third person shooter – TPS) của ông lớn EA ngay từ trước khi ra đời đã được nhiều người mong đợi do những tính năng độc đáo mà game hứa hẹn mang lại, đặc biệt là ở phần co-op. Lẽ ra game đã có thể ra mắt vào cuối năm 2007 nhưng EA đã quyết định dời lại 3 tháng để hoàn thiện hơn nhằm tránh lặp lại những tai tiếng giống một game khác có lối chơi xoay quanh tính năng co-op là Kane & Lynch: Dead Men do Eidos Interactive phát hành.

Về cốt truyện, AOT lột trần những ngóc ngách đen tối nhất của nghề lính đánh thuê thông qua 2 nhân vật Eliot Salem và Tyson Rios. Cả hai vốn là những cựu biệt kích của quân đội Mỹ từng tham chiến tại Somalia năm 1993. Sau khi hoàn thành một số chiến dịch, Salem và Rios đầu quân cho Security and Strategy Corporation (SSC), một công ty quân sự tư nhân chuyên nhận được những hợp đồng béo bở cho những nhiệm vụ đặc biệt nguy hiểm từ chính phủ Mỹ. Với kinh nghiệm chiến đấu cũng như khả năng phối hợp tuyệt vời, Salem và Rios tuy chỉ là biệt đội 2 người nhưng có sức mạnh như cả một toán quân nhỏ. Sau thảm hoạ 11/9 ở Mỹ, cả hai liên tiếp bị cuốn vào các nhiệm vụ chống khủng bố diễn ra khắp nơi trên thế giới. Nhưng trận chiến ác liệt với quân khủng bố chỉ cho thấy một mặt của sự nguy hiểm, mặt khác các hiểm hoạ còn đến từ chính những âm mưu đen tối của các đồng nghiệp trong cùng công ty SSC.

Single tầm tầm, Co-op đặc sắc

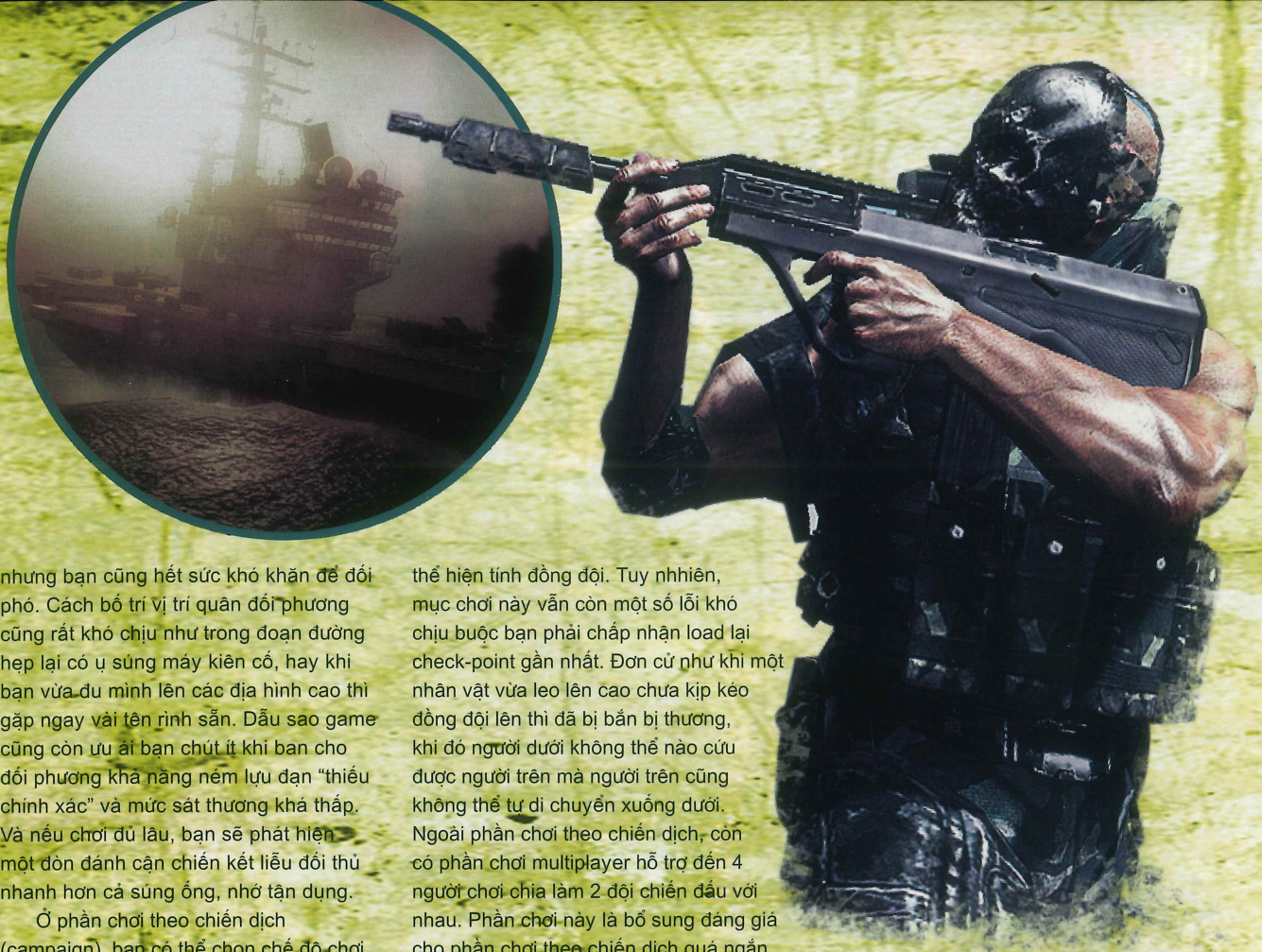
Army of Two có đầy đủ những tính chất đặc trưng của dòng game TPS với những trận đấu quyết liệt, trải dài trên các chiến dịch khác nhau. Kết thúc chiến dịch, bạn sẽ được thưởng một khoản tiền dùng để mua sắm vũ khí mới mạnh hơn, nâng cấp vũ khí hay mua các loại vũ khí hỗ trợ khác, hoặc chỉ để khảm nạm cho khẩu súng đẹp hơn, thay một cái mặt nạ ngầu hơn. Lưu ý là tiền thưởng không dư dả gì lắm đâu nhé!

Với lối chơi xoay quanh 2 người nên các kỹ năng phối hợp được hãng phát triển đưa vào rõ nét trong game. Một trong những tính năng phải nhắc đến đầu tiên là chỉ số Aggro: cho biết hoả lực của đối phương đang tập trung về một nhân vật và bỏ lơ nhân vật kia. Bạn có thể thu hút sự chú ý của quân đối phương bằng cách bắn liên tiếp về phía chúng và chỉ số Aggro sẽ ngả dần về phía bạn. Khi đó, đồng đội của bạn sẽ lẳng lặng lẻn ra phía sau để dọn sạch chúng. Chiêu thức này áp dụng rất tốt trong trường hợp gặp đối thủ có giáp quá dày và không thể bắn hạ từ phía trước. Nếu bạn bị bắn quá rát và có nguy cơ bị loại khỏi vòng chiến thì game cung cấp một tính năng rất thú vị là giả chết (feign death) - bạn vờ ngã lăn như bị trúng đạn và đối phương sẽ ngừng tập trung hỏa lực về phía bạn, khi chúng quay lưng, bạn nhanh chóng ngồi dậy và tấn công.

Trong trường hợp một nhân vật bị thương thì cũng không phải là vấn đề nghiêm trọng lắm. Người bị thương sẽ ngồi bất động không di chuyển được nhưng vẫn còn khả năng chiến đấu hiệu quả như thường. Khi đó đồng đội có thể tiếp cận để kéo người bị thương vào một góc khuất tầm bắn và sơ cứu, khôi phục sức khỏe. Số lần sơ cứu trong một màn chơi không giới hạn. Lưu ý là người bị thương sẽ yếu dần và nếu không được sơ cứu kịp thời thì... gameover đấy.

Trong game, bạn còn có cơ hội bắt gặp các pha Back to Back đầy thú vị. Những lúc như thế 2 nhân vật sẽ tựa lưng để chiến đấu chống lại đám đông quân đang bao vây. Với hiệu ứng slo-mo (làm chậm thời gian), những pha chiến đấu khi đó mang vẻ đẹp đậm nét điện ảnh. Các thao tác khác trong game cũng vận dụng rất nhiều kỹ năng phối hợp 2 người. Khi gặp các địa hình quá cao thì một người sẽ là điểm tựa đưa người kia lên trước rồi kéo người ở dưới lên; những phân đoạn phải nhảy dù hoặc chiến đấu trên mặt nước thì một người sẽ điều khiển dù hay canô còn người kia tấn công, v.v... Có thể nói các pha hành động phối hợp đồng đội nhuần nhuyễn đã trở thành một nét đặc sắc của AOT.

"Biết người biết ta, trăm trận trăm thắng", do đó thật thiếu sót nếu không kể đến các đối thủ. Quân đối phương trong AOT được thiết kế để gây không ít khó khăn cho bạn, không phải vì quá thông minh mà chỉ vì chúng quá mạnh! Mặc dù chúng có AI rất kém cỏi nhưng khả năng bắn súng thì siêu phàm đến khó tin cộng thêm với giáp dày và hoả lực mạnh không kém gì bạn. Bạn sẽ phải thán phục khi thấy những pha "blind-fire" không tưởng, như khi núp bạn chỉ ló ra một cánh tay mà chúng vẫn có thể bắn chính xác như là súng có mắt vậy; hay dù khoảng cách rất xa nhưng những "tay thiện xạ" của đối phương vẫn có thể vừa chạy vừa bắn hoàn hảo, hạ gục bạn dễ dàng. Lợi dụng giáp dày cộng với sức lực của vận động viên điền kinh, đối thủ thường sử dụng chiêu yêu thích là "lủi" thật nhanh ra sau lưng bạn để đánh ngược lại bất chấp cơn mưa đạn xối xả, nên dù biết trước chiến thuật của chúng



nhưng bạn cũng hết sức khó khăn để đối phó. Cách bố trí vị trí quân đối phương cũng rất khó chịu như trong đoạn đường hẹp lại có ụ súng máy kiên cố, hay khi bạn vừa đu mình lên các địa hình cao thì gặp ngay vài tên rình sẵn. Dẫu sao game cũng còn ưu ái bạn chút ít khi ban cho đối phương khả năng ném lựu đạn "thiếu chính xác" và mức sát thương khá thấp. Và nếu chơi đủ lâu, bạn sẽ phát hiện một đòn đánh cận chiến kết liễu đối thủ nhanh hơn cả súng ống, nhớ tận dụng.

Ở phần chơi theo chiến dịch (campaign), bạn có thể chọn chế độ chơi đơn (single) hoặc co-op và multiplayer. Chơi đơn, bạn sẽ chọn một trong hai nhân vật Salem hoặc Rios và máy sẽ đảm nhận việc điều khiển nhân vật kia. Phần chơi này chỉ ở mức độ trung bình, một phần do nhân vật máy điều khiển không hiểu ý bạn lắm, lại chiến đấu quá hiệu quả nên phần việc của bạn không còn bao nhiêu. Mặt khác mặc dù game có đến 6 chiến dịch trải dài trên các vùng đất khác nhau nhưng mỗi chiến dịch đều khá ngắn.

Chế độ chơi co-op mới thật sự là mục tiêu mà EA nhắm tới. Hai người chơi có thể lựa chọn điều khiển 2 nhân vật Salem và Rios qua màn hình split-screen nếu trên cùng một máy hoặc qua 2 máy khác nhau. Cũng cùng chiến dịch như phần chơi đơn nhưng game trở nên hấp dẫn hơn nhiều khi chiến đấu bên cạnh bạn không phải là một "siêu nhân" mà là một người bạn, tuy hiểu rõ ý bạn nhưng cũng dễ phạm phải những sai lầm. Dường như ở phần chơi co-op, game trở nên khó hơn khi các đối thủ có vẻ như được trang bị giáp dày hơn đáng kể. Với 2 người chơi hiểu ý nhau thì việc phân công nhiệm vụ trong lúc chiến đấu sẽ thuận lợi hơn và bạn sẽ cảm nhận được hết sự thú vị của game khi phối hợp 1 người nhử mồi 1 người tập hậu nhịp nhàng, những pha bắn bảo vệ nhau và sơ cứu khi bị thương thể hiện tính đồng đội. Tuy nhhiên, mục chơi này vẫn còn một số lỗi khó chịu buộc bạn phải chấp nhận load lại check-point gần nhất. Đơn cử như khi một nhân vật vừa leo lên cao chưa kịp kéo đồng đội lên thì đã bị bắn bị thương, khi đó người dưới không thể nào cứu được người trên mà người trên cũng không thể tự di chuyển xuống dưới. Ngoài phần chơi theo chiến dịch, còn có phần chơi multiplayer hỗ trợ đến 4 người chơi chia làm 2 đội chiến đấu với nhau. Phần chơi này là bổ sung đáng giá cho phần chơi theo chiến dịch quá ngắn.

Đồ hoạ và âm thanh khá ấn tượng

Vẫn sử dụng engine Unreal 3 lừng danh như các game bắn súng đình khác nên đồ hoạ trong AOT chắc chắn không làm bạn thất vọng. Các nhân vật trong game đều được thiết kế với bề ngoài rất "hầm hố" và các loại súng ống đều toát lên vẻ đáng sợ của các thứ vũ khí hiện đại. Các hiệu ứng ánh sáng và cháy nổ được thiết kế rất chân thật, thử bắn nổ tung một bồn xăng hoặc một chiếc máy bay trực thăng của đối phương bạn sẽ cảm nhận được điều đó. Địa hình và cảnh quan xung quanh cũng tạo được ấn tượng tốt do các hiệu ứng phủ vân bề mặt được thực hiện rất tốt, cũng dễ hiểu vì đây là một trong những thế mạnh của engine Unreal 3. Và một điều game thực hiện khá tốt là luôn chạy với khung hình khá ổn định, chỉ trừ một số rất ít lần load game giữa màn có đứng hình một thời gian ngắn.

Âm thanh trong game cũng có chất lượng tương xứng với đồ họa. Các hiệu ứng âm thanh như tiếng đạn bắn hay tiếng nổ thì khó có thể chê được. Các nhân vật được lồng tiếng kỹ lưỡng và ắt hẳn bạn sẽ thích thú trước những câu nói tếu táo của Salem và Rios trong lúc chiến đấu. Nhạc nền cũng được thiết kế phù hợp, thể hiện được tính chất ác liệt của game hành động như AOT.

Hai vẫn vui hơn một

Với AOT thì dù phần chơi đơn chưa xuất sắc như mong đợi nhưng bù lại phần chơi co-op và multiplayer lại có thể cuốn hút người chơi bởi nét đặc sắc của mình. Do đó nếu có cơ hội tìm được một người bạn để cùng chơi thì AOT là một lựa chọn hàng đầu ở thời điểm hiện nay. Một số khuyết khiếm nhỏ ắt hẳn sẽ không thể ngăn bạn tìm được những phút giây thư dãn thú vị, đặc biệt là khi bạn có trong tay đủ nhân sự để làm nên "biệt đội song hùng" bất khả chiến bại.

TUẤN QUANG

Ưu

- Chế độ chơi co-op và multiplayer rất hấp dẫn.
- Đồ họa và âm thanh khá ấn tượng.

Khuyết

- Phần chơi theo chiến dịch quá ngắn.
- Quân đối phương có AI yếu nhưng kỹ năng bắn súng quá siêu.

SIÊU SAO GOLF

Dễ thương, vui nhộn, thư giãn nhẹ nhàng và tạo cơ hội luyện tập thể dục, SSG2 với tính năng cảm ứng độc đáo, mang lại cảm giác chơi golf rất thực và phù hợp với mọi lứa tuổi...

SUPER SWING GOLF: SEASON 2	
PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Tecmo
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	11/12/2007
ESRB	Everyone 10+
HỆ MÁY	Wii

Khởi đầu của loạt game Super Swing Golf trên PC với tiền thân là trò chơi đánh golf online mang tên PangYa - sản phẩm của Ntreev Soft, một hãng phát triển game online Hàn Quốc. Sau những thành công của PangYa Online, Ntreev Soft đã quyết định hợp tác cùng hãng game Nhật Tecmo để đưa game đến thế giới offline. Các nhà phát triển đã nhận ra ngay hệ máy thích hợp nhất chỉ có thể là Wii với cơ chế cảm ứng chuyển động độc đáo. Lấy tên mới Super Swing Golf, game đã phát hành đến phiên bản thứ 2 vào cuối tháng 12 vừa qua.

Là tựa game phát triển độc quyền cho hệ máy Wii, dựa trên nền cách chơi và đồ họa đã có sẵn từ bản online PangYa, Super Swing Golf: Season 2 (SSG2) có lối chơi tích hợp cả tính năng điều khiển bằng nút và cảm ứng, tùy sở thích của người chơi. Tuy nhiên, khi chơi trên Wii, không việc gì chúng ta không tận dụng tính năng cảm ứng để có được cảm giác "thực" hơn, phải không các bạn?

Wii Remote thành gậy golf

Cơ chế điều khiển bằng cảm ứng của SSG2 khá giống với trò chơi đánh golf trong bộ game Wii Sports của Nintendo, mà có lẽ bất kỳ game thủ sở hữu máy Wii nào cũng đã từng chơi qua. Tuy nhiên, thao tác đánh banh trong SSG2 chi tiết và giống thật hơn Wii Sports.

Để thực hiện động tác vung gậy và đánh banh, trước hết bạn cần phải xoay ngang người và đứng song song với màn hình TV. Khi đã chọn xong loại gậy cần thiết, điều chỉnh hướng đánh, bạn khởi động cơ chế cảm ứng bằng phím A. Sau đó, với hai tay nắm chặt Wii Remote (theo dáng đang cầm gậy), bạn phải vung cần điều khiển lên cao để lấy thế đánh. Càng đưa tay lên cao, con chạy trên màn hình sẽ thể hiện năng lượng cho cú đánh càng mạnh. Khi đã chọn được độ mạnh cần thiết, bạn giữ phím A trong khi vụt mạnh Wii Remote xuống, lúc này nhân vật trên màn hình cũng sẽ "diễn" y như vậy, đánh trái banh golf bay thẳng về phía trước.

Tóm lại, thao tác đánh banh gồm 2 công đoạn: vung tay lên lấy đà và vụt mạnh xuống. Thao tác đầu thực hiện khá dễ dàng khi bạn có thể vừa vung lên từ từ vừa để mắt canh chừng con chạy trên màn hình để có độ mạnh mong muốn. Trong khi đó, với thao tác vụt xuống, bạn phải làm thật nhanh và dứt khoát. Cái khó trong lúc này là phải giữ chắc Wii Remote sao cho mặt bên của nó luôn song song với bề mặt TV. Chỉ cần bạn nghiêng tay cầm hơi lệch về bên trái hay phải, cú đánh sẽ thiếu chính xác ngay và trái banh có thể bay theo những đường vòng cung sang hai bên rìa sân golf.

May thay, game luôn cho phép bạn đánh thử trước mỗi lần đánh thật, bằng cách giữ nút xuống trong D-Pad thay vì nút A. Bằng cách này, bạn có thể biết được tư thế của mình để chỉnh lại nếu cần thiết. Tuy nhiên, đánh thử và đánh thật là hai lần hoàn toàn khác nhau nên bạn cần luyện tập khá nhiều mới có thể đạt những đường bóng "PangYa", danh hiệu có được khi bạn thực hiện thành công một cú đánh hoàn hảo cả về sức mạnh và hướng bay.

Nếu cảm thấy mệt mỏi với kiểu chơi cảm ứng, bạn có thể chuyển sang cách

chơi dùng nút. Lúc này, cơ chế điều khiển của game rất giống cách chơi trong loạt game Hot Shots Golf vốn rất phổ biến trên các hệ máy PlayStation của Sony. Thao tác bằng nút chỉ gói gọn trong một nút A. Bấm nút A lần đầu tiên, con chạy bắt đầu lượt chạy đi đến đỉnh rồi chạy về, để quy định lực đánh. Khi về gần mức đến, bạn phải bấm nút A thêm lần nữa để chọn độ chính xác của đường banh. Chọn đúng lúc con chạy chạm mức, bóng sẽ bay thẳng, còn lệch sang bên nào, bóng sẽ bay theo hướng tương ứng.

Khoẻ, dễ thương, vui nhộn

Là một game đánh golf theo định hướng giải trí nhẹ nhàng, các chế độ chơi của SSG2 cũng khá quen thuộc và dễ nắm bắt. Bạn có thể chọn chơi một mình, đấu với máy hoặc thi tài cùng bạn bè. Tuy nhiên, đáng tiếc là game vẫn không có chế độ chơi mạng. Đây là một thiếu sót lớn khi SSG vốn xuất thân từ một game online.

Phần chơi chính của game, dạng đi theo cốt truyện, mang tên Tour Mode. Trong phần chơi này, bạn sẽ vào vai một tay golf thiếu niên, đi đến nhiều sân golf khác nhau, tham gia các sự kiện tại đó, chơi các minigame hay thách đấu với các tay golf khác. Mỗi sân golf bao gồm nhiều sự kiện và phân bố nối tiếp nhau, chỉ mở ra khi bạn đã vượt qua thử thách trước đó.

Các sự kiện phổ biến là thách đấu với các nhân vật máy. Phân thắng bại trong các trận đấu này được quyết định theo 1 trong 2 kiểu: Stroke Play tính theo tổng số gậy chung cuộc (ai đánh ít gậy hơn sẽ thắng) và Match Play phân định thắng thua ngay tại từng lỗ. Bên cạnh đó, thỉnh thoảng game còn yêu cầu bạn tham gia một số thử thách nhỏ (minigame) kiểu như thực hiện một số lần đánh nhất định sao cho bóng bay xa nhất hoặc đánh bóng vào khu vực nhất định để ghi điểm… Kết thúc mỗi khu vực thường là một trận đấu "trùm" với những nhân vật có kỹ năng khá cao. Phải thật thành thục, suy tính kỹ càng, thông thạo địa thế sân và kèm theo một chút may mắn mới có thể vượt qua những nhân vật này.

Trong quá trình chơi, bạn có thể tích lũy Pang (đơn vị tiền tệ trong game) để "shopping" trong cửa hàng Club House. Tại đây, bạn có thể tìm thấy đủ mọi thứ mà một vận động viên golf cần đến như các bộ gậy, bóng, trang phục (nón, áo, quần, giày...) cho đến việc thuê các tay Caddy (trợ lý kiêm xách gậy cho người chơi). Hơn nữa, game còn có rất nhiều món đồ đặc biệt giúp tăng khả năng thi đấu, ví dụ giảm tốc độ gió, được quyền đánh lại khi vào khu vực O.B. (ra ngoài) hay thể hiện trong giây lát đường Putt chính xác nhất khi dùng gậy đẩy trên đồi Green (khu vực có lỗ cờ). Các món đồ này là một đặc trưng rất hay nhờ khá phong phú về chủng loại, tác dụng nên rất hữu ích khi bạn phải đối đầu với những đối thủ "khó xơi".

Đồ họa của game khá bắt mắt với các phong cảnh đầy màu sắc cùng những nhân vật nhí nhảnh, dễ thương với đôi mắt to tròn đặc trưng cho phong cách manga/anime Nhật Bản. Không chỉ dễ thương, gần gũi, các chi tiết được thể hiện luôn đề cao tính giải trí hài hước nên có rất nhiều đặc điểm vui nhộn "không đụng hàng". Chẳng hạn bạn có bao giờ thấy một cô nàng Caddy di chuyển… trên chổi bay? Hay một tay golf với bộ gậy toàn là những… gậy bóng chày, búa và ống thông toilet chưa? Tất cả những chi tiết này, cùng với cách chơi khá dễ nắm bắt, đã tạo cho SSG2 một phong cách giải trí nhẹ nhàng, thư giãn sảng khoái. Hơn nữa, cơ chế cảm ứng, mô phỏng động tác đánh golf khá hay và thật cũng phần nào giúp bạn rèn luyện, vận động cơ thể cho khỏe khoắn hơn.

Mặc dù vẫn còn những hạn chế như cơ chế cảm ứng đôi khi thiếu chính xác, cùng với những cải tiến hiếm hoi nếu so sánh với phiên bản SSG đầu tiên nhưng thiết nghĩ, với tiêu chí thư giãn, kèm theo chút tác dụng luyện tập thể dục nên SSG2 vẫn là một trò chơi hay và lành mạnh, phù hợp với mọi lứa tuổi. Hơn nữa, có lẽ nhờ tính năng cảm ứng độc đáo mà bạn sẽ không thể tìm được một trò chơi nào khác mô phỏng chân thật và cho bạn cảm giác như được chơi golf thực sự như SSG2 đâu.

NGỌC CHÂU

Ưu

- Cảm nhận động tác đánh golf khá thật
- Nhiều món đồ "tăng lực" khá lợi hại
- Đồ họa dễ thương và vui nhộn

Khuyết

- Thực hiện các đường bóng thẳng khá khó khăn
- Không có phần chơi mạng

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Intelligent Systems
THỂ LOẠI	Nhập vai / Chiến thuật
HỆ MÁY	WII
NGÀY PHÁT HÀNH	11/11/2007
ESRB	Everyone

"Vẫn trung thành với truyền thống và không đưa vào nhiều tính năng mới nhưng Fire Emblem: Radiant Dawn vẫn cuốn hút người chơi chính bằng những giá trị truyền thống của mình."

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

NỮ THẦN BÌNH MINH

Dòng game Fire Emblem (FE), được các game thủ Việt Nam gọi bằng cái tên "Mộc Đế", là một dòng game đã có bề dày lịch sử đáng nể và được nhiều người biết đến. Bắt đầu xuất hiện từ năm 1990 cho đến nay, trên hàng loạt máy chơi game console của Nintendo từ NES cho đến Wii, lấn sang cả máy handheld như GBA, FE đã trở thành một tượng đài trong dòng game nhập vai chiến thuật theo lượt và có số lượng fan khá đông đảo. Phiên bản thứ 9 là Fire Emblem: Path of Radiance (PoR) xuất hiện cách đây 3 năm trên GameCube đã lần đầu tiên đưa dòng game lên thế giới 3D và nhận được sự ủng hộ tích cực của giới hâm mộ. Từ thành công đó, phiên bản mới nhất mang tên Fire Emblem: Radiant Dawn (RD) đã xuất hiện trên Wii với bối cảnh là phần tiếp theo của PoR.

TRUYỀN THUYẾT NỮ THẦN BÌNH MINH

Từ thuở khai thiên lập địa đất trời hỗn mang, chính nữ thần Ashunera là người sáng tạo nên vạn vật. Với mái tóc như ánh nắng ban mai, mọi sinh linh đều tôn xưng Ashunera là nữ thần Bình Minh. Tuy nhiên, khi phải chứng kiến các cuộc chiến tranh tàn bạo của các sinh linh mà chính mình tạo ra, Ashunera đã giận dữ tạo ra cơn đại

hồng thủy quét sạch tất cả chỉ để lại lục địa Tellius. Sau đó, Ashunera tự phân thân thành 2 bản thể: Yune - tượng trưng cho hỗn mang và Ashera - tượng trưng cho trật tự, hai mặt đối lập tạo nên sự cân bằng cho vạn vật trên Tellius.

Câu chuyện trong RD cũng như trong PoR bắt đầu tại lục địa Tellius nhiều năm sau đó. Trong PoR, người chơi đã được chứng kiến cuộc chiến Mad War's King do vua Ashnard của xứ Daein tiến hành xâm lăng Crimea nhưng bị thảm bại. Ba năm sau đó, đã có nhiều sự thay đổi trên lục địa này và đó cũng là lúc các sự kiện trong RD diễn ra. Do thất trận, Daein rơi vào hỗn loạn và bị nước Begnion láng giềng đô hộ, trong khi nước Crimea đang nỗ lực tái thiết sau chiến tranh. Với cốt truyện được chia làm 4 phần chơi độc lập, người chơi sẽ lần lượt được chứng kiến cuộc cách mạng giải phóng đất nước của người dân xứ Daein, quá trình ngăn chặn âm mưu nội chiến của Crimea, cuộc chiến tranh khổng lồ giữa con người và người hóa thú trên khắp lục địa Tellius và cuối cùng là cuộc chiến chống lại sự thức tỉnh của hai vị thần Yune và Ashera đe doạ sự sống còn của mọi sinh linh. Khác với các phiên bản trước có cốt truyện chỉ xoay quanh một tuyến nhân vật chính, lần đầu tiên trong dòng game FE, RD xây dựng mạch truyện tiếp cận từ nhiều hướng để người chơi điều khiển nhiều tuyến nhân vật khác nhau. Bạn sẽ có cơ hội quan sát và hiểu rõ hơn mọi diễn biến và có cái nhìn tổng quát hơn về game, một nét đặc sắc của RD.

"BÌNH MỚI, RƯỢU CŨ"

Ngay từ khi những thông tin đầu tiên về phiên bản RD trên hệ Wii, nhiều người đã rất tò mò muốn biết Intelligent Systems sẽ bổ sung những tính năng mới nào để tạo diện mạo mới cho dòng game Fire Emblem. Tuy nhiên, khi RD chính thức ra mắt, tất cả đều nhận ra một thứ "bình mới, rượu cũ" vì tuy là game của Wii nhưng lại rất ư... GameCube. Những tính năng độc đáo của máy Wii như bộ điều khiển cảm ứng, chế độ chơi online được sử dụng rất hạn chế. Tuy nhiên, không hẳn RD là một game thất bại mà ngược lại phải nói rằng thứ "rượu cũ" này vẫn có thể làm say lòng người

nhờ giữ được "chất men" truyền thống của dòng game.

Tương tự phiên bản GameCube, RD là game nhập vai chiến thuật theo lượt có các trận chiến diễn ra trên bản đồ lưới (grid) với các đơn vị là từng nhân vật riêng lẻ. Các trận chiến sẽ kết thúc một khi bạn thỏa mãn được các điều kiện khác nhau như tiêu diệt hết đối phương, hạ gục tướng lĩnh hoặc bảo vệ vị trí của mình sau số lượt đi giới hạn cho trước. RD vẫn giữ lại phong cách tăng các chỉ số ngẫu nhiên cho các nhân vật mỗi khi họ lên cấp, tạo nên sự kích thích khi bạn không thể biết trước các nhân vật sẽ được cộng dúng chỉ số mình muốn hay không. Việc điều khiển nhân vật có thể thông qua bộ điều khiển WiiRemote, tay cầm Classic Controller hoặc tay cầm của máy GameCube.

Trong RD các nhân vật thuộc về một trong 2 chủng tộc: loài người (beorc) và người hóa thú (laguz). Chủng tộc người gồm nhiều binh chủng khác nhau như bộ binh, kỵ binh, cung thủ, pháp sư... có thể sử dụng nhiều vũ khí khác nhau và tất nhiên sẽ mang tính tương khắc. Lưu ý là các loại vũ khí có số lần sử dụng nhất định, chính vì vậy bạn phải luôn chủ động mua vũ khí mới hoặc chi tiền để sửa lại. Ngay cả các loại phép thuật cũng mang tính tương khắc. Chủng tộc người hóa thú lại có những đặc điểm khá đặc biệt. Khi ở hình dạng con người họ không thể tấn công mà chỉ có thể phản đòn khá yếu ớt. Tuy nhiên cứ sau mỗi lượt đi hoặc bị tấn công, thanh chỉ số biến hình sẽ tăng dần lên và khi đạt đến giới hạn, các nhân vật này sẽ có khả năng biến hóa thành các loại quái thú, chim hoặc rồng với sức mạnh tăng lên gấp nhiều lần. Thanh chỉ số biến hình cũng sẽ giảm dần và khi cạn hết thì họ sẽ trở lại dạng người, chỉ trừ một số nhân vật cao cấp có thể duy trì được dạng thú trong suốt trận đấu.

Nếu chẳng may một nhân vật của bạn bị chết trong trận đánh thì xem như cuộc chơi đã chấm dứt. Do đó, nếu trong một trận chiến mà bạn phạm sai lầm dẫn đến một nhân vật hi sinh thì tốt nhất bạn nên load game lại ở điểm save gần nhất. Hiểu rõ khó khăn này của người chơi, game hỗ trợ chế độ save tạm bất cứ lúc nào.

RD còn được đánh giá cao ở tính năng hỗ trợ đối với phiên bản PoR trước đó. Nếu như bạn đã hoàn tất PoR trên GameCube thì có thể sử dụng file save đó để chuyển các chỉ số sức mạnh và vũ khí sang cho các nhân vật đã có trong PoR và tiếp tục xuất hiện trong RD, rất thuận lợi nếu bạn điều khiển một số nhân vật có sức mạnh và vũ khí lợi hại vượt xa đối thủ.

Với tổng cộng 45 màn chơi cùng với nhiều bí mật khác, RD sẽ ngốn một lượng thời gian đáng kể nếu muốn khám phá mọi ngóc ngách của game. Tuy nhiên xét về độ khó thì RD lại được xếp vào hàng khá dễ khi ở mỗi màn chơi bạn đều được cung cấp một số nhân vật tương đối mạnh. Do đó nếu bạn đã từng có chút ít kinh nghiệm về dòng Fire Emblem thì việc hoàn thành game "dễ ợt", còn nếu như bạn mới làm quen thì có thể cảm thấy đôi chút khó khăn ở giai đoạn đầu. Hơi tiếc là Intelligent Systems tập trung đầu tư cho phần chơi đơn mà lại bỏ qua chế độ multiplayer và nhất là tính năng chơi online dựa trên dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection rất thú vị của Wii.

Màn trình diễn đồ họa và âm thanh trong RD mặc dù mang chất lượng của một game trên hệ máy GameCube nhưng cũng có thể làm hài lòng phần lớn người chơi. Với những cải tiến như áp dụng khung hình 16:9 và độ phân giải 480p đã phần nào giúp hình ảnh trong RD đẹp hơn. Các đoạn phim cắt cảnh được dựng theo phong cách cel-shaded đẹp mắt vẫn cuốn hút. Với 72 nhân vật có thể điều khiển được, trong đó có 42 nhân vật đã có từ phiên bản PoR, RD đã mang đến một số lượng khổng lồ nhân vật mà tất cả đều được thiết kế ấn tượng và có cá tính. Phần nhạc nền dưới sự chỉ đạo của cựu binh Yuka Tsujiyoko vẫn giữ được phong cách truyền thống và khá phù hợp với nhịp điệu trong game nhưng tiếc rằng chất lượng chỉ ngang bằng với game trên hệ máy cũ mà chưa thể hiện được tố chất của hệ máy next-gen.

ƯU

- Cốt truyện được xây dựng tiếp cận theo nhiều hướng khá thú vị .
- Giữ được linh hồn của dòng game là tính chiến thuật.
- Nhiều nhân vật ấn tượng và có cá tính.

KHUYẾT

- Chưa tận dụng những tính năng độc đáo của máy Wii.
- Thiếu chế độ chơi multi và online.

QUÀ CHO CÁC FAN

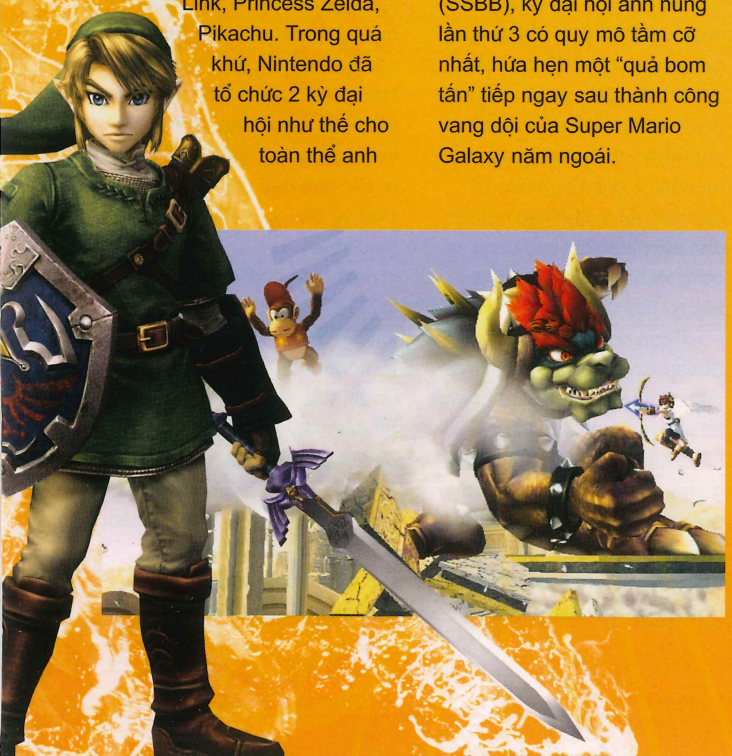
Với RD, một lần nữa fan của dòng FE lại có dịp lao vào các trận chiến căn não dày hấp dẫn. Có thể việc chưa sử dụng những tính năng độc đáo của Wii làm phiền lòng những người yêu thích cái mới, nhưng đối với những fan kỳ cựu thì phần quan trọng nhất là những giá trị truyền thống đã được giữ lại nguyên vẹn. RD hoàn toàn là một món quà xứng đáng với sự chờ đợi cho những ai đã từng biết đến và yêu thích cuồng nhiệt cái tên FE.

HỒNG PHÚC

ĐẠI HỘI ANH HÙNG SUPER SMASH BROS. BRAWL

Mario, Link, Solid Snake hay Sonic,đều là những tượng đài thành danh trong làng game. Vậy còn gì thú vị hơn việc những nhân vật đó cùng thi tài trong Super Smash Bros. Brawl, phiên bản mới nhất của dòng game song đấu vui nhộn độc nhất vô nhị Super Smash Bros. của Nintendo.

Nhắc đến cái tên Super Smash Bros. hẳn mọi người đều không thể quên được dòng game đấu võ đài vui nhộn độc quyền của hãng Nintendo tập trung nhiều nhân vật nổi tiếng từ các game khác nhau như Mario, Link, Princess Zelda, Pikachu. Trong quá khứ, Nintendo đã tổ chức 2 kỳ đại hội như thế cho toàn thể anh hùng của mình và đều giành được thành công đáng kể. Không dừng lại ở đó, Nitendo tiếp tục sáng tạo thiết kế thêm các kiểu đấu, võ đài mới và nhất là thêm các nhân vật mới đầy hấp dẫn. Tất cả những điều đó sẽ xuất hiện trong Super Smash Bros. Brawl (SSBB), kỳ đại hội anh hùng lần thứ 3 có quy mô tầm cỡ nhất, hứa hẹn một "quả bom tấn" tiếp ngay sau thành công vang dội của Super Mario Galaxy năm ngoái.



Anh tài hội ngộ

SSBB có rất nhiều nét độc đáo hấp dẫn người chơi và điểm nổi bật đầu tiên chính là hệ thống nhân vật. Ngoài những gương mặt quen thuộc như Mario, Luigi, Peach (Mario) hay Link, Zelda ở các phiên bản trước, người chơi giờ đây có thể nhập vai hàng loạt các nhân vật mới như Ike và Marth (Fire Emblem), người hùng Solid Snake (Metal Gear) và tiểu quái Sonic, tạo nên sự đa dạng của game. Với hơn 30 nhân vật khác nhau bao gồm có sẵn lẫn mở khóa được, quả thật SSBB xứng đáng là một trong những game song đấu có số lượng nhân vật khổng lồ và danh tiếng nhất.

Vì thế, không có gì ngạc nhiên khi bạn bắt gặp rất nhiều "trường phái võ thuật" hoàn toàn tương phản trong game. Có thể đó là những đòn phép thuật mạnh mẽ của công chúa Zelda đối đầu với những vũ khí hiện đại của Solid Snake, hay những đường kiếm tuyệt mỹ của Ike bị hóa giải bởi chiêu biến hình kỳ dị của Kirby. Thật đáng khen ngợi cho Nintendo khi họ khéo léo thiết kế các chiêu thức đặc trưng của từng nhân vật nhưng vẫn bảo đảm được sự cân bằng giữa các tuyến.

Một nét đặc trưng khác của SSBB là mặc dù theo thể loại song đấu nhưng Nintendo hướng tới việc tạo ra một võ đài vui nhộn và đầy hấp dẫn, các nhân vật không cần tuân theo luật lệ nào mà được tự do sử dụng mọi thứ để giành chiến thắng. Khi thi đấu các

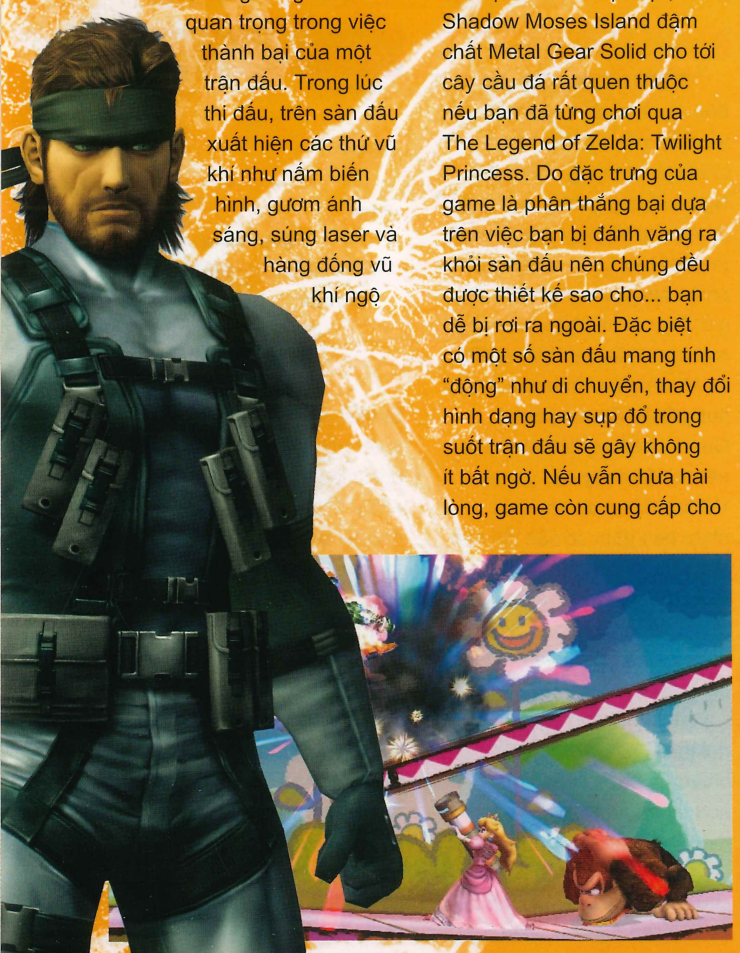
SUPER SMASH BROS. BRAWL	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Sora Ltd./ Game Arts
THỂ LOẠI	Song Đấu / Đi Cảnh
NGÀY PHÁT HÀNH	31/01/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Teen

nhân vật không hề bị thua khi "hết máu" mà thay vào đó là bị đánh văng ra khỏi võ đài và không thể quay trở lại được. Thanh máu thường thấy ở các game song đấu đã được thay bằng chỉ số thể hiện mức độ trúng đòn của nhân vật - chỉ số càng cao, bạn càng dễ bị đánh văng khỏi võ đài xa hơn.

Các chiêu thức trong SSBB hướng tới số đông người chơi nên cũng được thiết kế điều khiển đơn giản, dễ thực hiện hơn các game song đấu khác. Ngoài các chiêu đấm, đá thông thường mỗi nhân vật còn có thêm 4 tuyệt chiêu riêng được thực hiện bằng cách kết hợp phím A với các phím định hướng khác nhau. Để tiện lợi hơn, SSBB hỗ trợ đến 4 bộ điều khiển khác nhau: Wii Remote đơn lẻ, Wii Remote + Nunchuk, tay bấm Classic Controler hoặc tay cầm của máy GameCube và tùy bạn chọn.

Các vũ khí hỗ trợ và tuyệt chiêu cũng đóng vai trò quan trọng trong việc thành bại của một trận đấu. Trong lúc thi đấu, trên sàn đấu xuất hiện các thứ vũ khí như nắm biến hình, gươm ánh sáng, súng laser và hàng đống vũ khí ngộ nghĩnh khác, nếu nhanh tay chiếm được, bạn sẽ có lợi thế không nhỏ. Pokéball và Assist Trophy cho phép triệu hồi quái vật hoặc nhân vật từ một số game khác của Nintendo để hỗ trợ tấn công đối thủ. Nhưng lưu ý các món đồ này là con dao hai lưỡi vì trong một số trường hợp chúng sẽ tấn công tất cả các nhân vật trên sân đấu, kể cả bạn. Và cuối cùng, bạn có thể ra tuyệt chiêu Final Smash nếu chiếm được quả cầu Smash Ball trong trận đấu và có thể thay đổi cục diện trận đấu. Tuy bạn có thể giữ Smash Ball và chờ thời cơ thuận tiện nhất để tung ra nhưng nếu giữ quá lâu hay bạn bị trúng quá nhiều đòn thì nó sẽ văng ra ngoài và bạn phải nhanh chóng chiếm lại nếu không muốn bị cướp mất.

Các trận đấu ở trên không thể thành công mĩ mãn nếu thiếu những đóng góp từ các sàn đấu độc đáo. Mỗi game góp mặt trong SSBB đều có một sàn đấu đại diện, từ Shadow Moses Island đậm chất Metal Gear Solid cho tới cây cầu đá rất quen thuộc nếu bạn đã từng chơi qua The Legend of Zelda: Twilight Princess. Do đặc trưng của game là phân thắng bại dựa trên việc bạn bị đánh văng ra khỏi sàn đấu nên chúng đều được thiết kế sao cho... bạn dễ bị rơi ra ngoài. Đặc biệt có một số sàn đấu mang tính "động" như di chuyển, thay đổi hình dạng hay sụp đổ trong suốt trận đấu sẽ gây không ít bất ngờ. Nếu vẫn chưa hài lòng, game còn cung cấp cho người chơi công cụ cần thiết để xây dựng những sàn đấu đặc biệt của riêng mình.



Phong phú chế độ chơi

SSBB gồm 3 chế độ chơi cơ bản. Ở Solo, người chơi có dịp lựa chọn giữa 2 phần chơi khác nhau là Classic và Subspace Emissary. Classic khá quen thuộc nếu như bạn đã từng chơi các phiên bản trước của dòng game này. Nó gồm các trận đấu đơn được sắp xếp liên hoàn, có thể là trận đấu đơn 1vs.1 hay đấu team 2vs.2. Điều kiện để giành chiến thắng cũng rất đa dạng từ việc đánh đối thủ văng ra ngoài võ đài cho đến sử dụng một tuyệt chiêu trong trận đấu hoặc hạ đối thủ trong thời gian giới hạn. Có hơn 60 trận đấu đơn ở phần Classic và mỗi trận đều có thể chỉnh độ khó ở 3 mức khác nhau. Xen giữa các trận đấu ở phần chơi này là các minigame khá ngộ nghĩnh như đánh bao cát bay càng xa càng tốt hoặc tiêu diệt 10 mục tiêu rải rác khắp nơi.

Phần chơi theo cốt truyện Subspace Emissary lại là một tính năng mới mà SSBB mang tới cho mọi người. Lần đầu tiên, một phiên bản của dòng game này có phần chơi đơn theo cốt truyện được xây dựng chặt chẽ và đầu tư nghiêm túc. Xuyên suốt phần chơi Subspace Emissary, bạn sẽ lần lượt điều khiển các nhân vật khác nhau qua các màn chơi khác nhau với mục đích chung là chống lại tổ chức hắc ám Subspace Army do Ancient Minister chỉ huy với âm mưu thao túng cả thiên hà. Các màn chơi được xây dựng theo kiểu đi cảnh quen thuộc - tiêu diệt quái vật dọc đường và diệt trùm mỗi cuối màn. Một điểm đặc biệt là người chơi thứ hai có thể tham gia bất cứ lúc nào và cách chơi sẽ chuyển từ đơn sang dạng co-op.

Chế độ Group lại mang đến những trải nghiệm thú vị khác nếu bạn có thêm ít nhất một người bạn nữa để chơi cùng; nhất là với các trận đấu hỗ trợ tối đa 4 người chơi cùng lúc. Người chơi có thể thoải mái lựa chọn các kiểu thi đấu, sân đấu và các tùy chọn khác. Nếu muốn tạo ra một giải đấu để thi tài, bạn cũng có thể lựa chọn phần Tournament để tạo ra các giải đấu quy tụ người chơi và đấu thủ khác do máy điều khiển.

Chế độ chơi Nintendo Wi-Fi Connection lại là một cải tiến đáng kể khác của Nintendo khi lần đầu tiên hỗ trợ thi đấu online. Bạn có thể thi đấu với những người bạn của mình bằng cách thêm Friend Code của họ vào danh sách bạn bè hoặc chờ đợi các trận đấu được sắp xếp với các người chơi ngẫu nhiên. Một điểm đáng hoan nghênh

ƯU
- Nhiều nhân vật nổi tiếng và các trận đấu vui nhộn.
- Các chế độ chơi phong phú.
- Đồ họa và âm thanh hàng đầu trên máy Wii.

KHUYẾT:
- Một số đoạn game load hơi lâu.

là các trận đấu online diễn ra rất trơn tru. Do hỗ trợ chế độ chơi phong phú và chi riêng phần chơi Solo đã có thể đem đến cho bạn hơn 20 giờ chơi hấp dẫn chưa kể phần chơi Group hay Nintendo Wi-Fi Connection.

Đồ họa, âm thanh xuất sắc

Nếu như cách đây vài tháng Super Mario Galaxy xuất hiện và dễ dàng chiếm được ngai vàng cho game có đồ hoạ xuất sắc nhất trên máy Wii thì nay ngôi vị đó đã bị "chia hai" với sự thể hiện hết sức thuyết phục của SSBB. Những nét vẽ hết sức nghệ thuật nhưng đầy vui nhộn lại một lần nữa tung hoành trong game làm người chơi hoàn toàn mê mẩn. Các tuyệt chiêu đều rất đẹp và ấn tượng nhất là các chiêu Final Smash. Thậm chí, trong SSBB thời lượng các đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao còn nhiều hơn cả trong Super Mario Galaxy, mang tới cho người chơi thêm nhiều khoảnh khắc thú vị hơn nữa. Tuy nhiên, một khuyết điểm nhỏ của SSBB là thời gian load khi chuyển từ các đoạn phim cắt cảnh vào game khá chậm, hơi khó chịu.

Phần âm nhạc cũng không hề chịu kém đồ họa khi đã hoàn thành phần trình diễn của mình một cách xuất sắc. Nhạc nền do 36 nhà soạn nhạc game khác nhau đảm nhận và tất cả đều là những bậc thầy trong lĩnh vực của mình. Sử dụng lại những đoạn nhạc quen thuộc trong những game có nhân vật tham gia SSBB cộng thêm các sáng tác mới đã tạo nên một tuyển tập nhạc đồ sộ. Đặc biệt người chơi còn sẽ được thưởng thức một đoạn nhạc nền độc đáo của siêu phẩm sắp ra mắt Metal Gear Solid 4 như món quà ra mắt của Solid Snake. Bạn không những được thưởng thức hơn 300 đoạn nhạc "đã tai" này trong các trận đấu mà còn có thể mở khóa chúng và nghe lại bất cứ lúc nào.

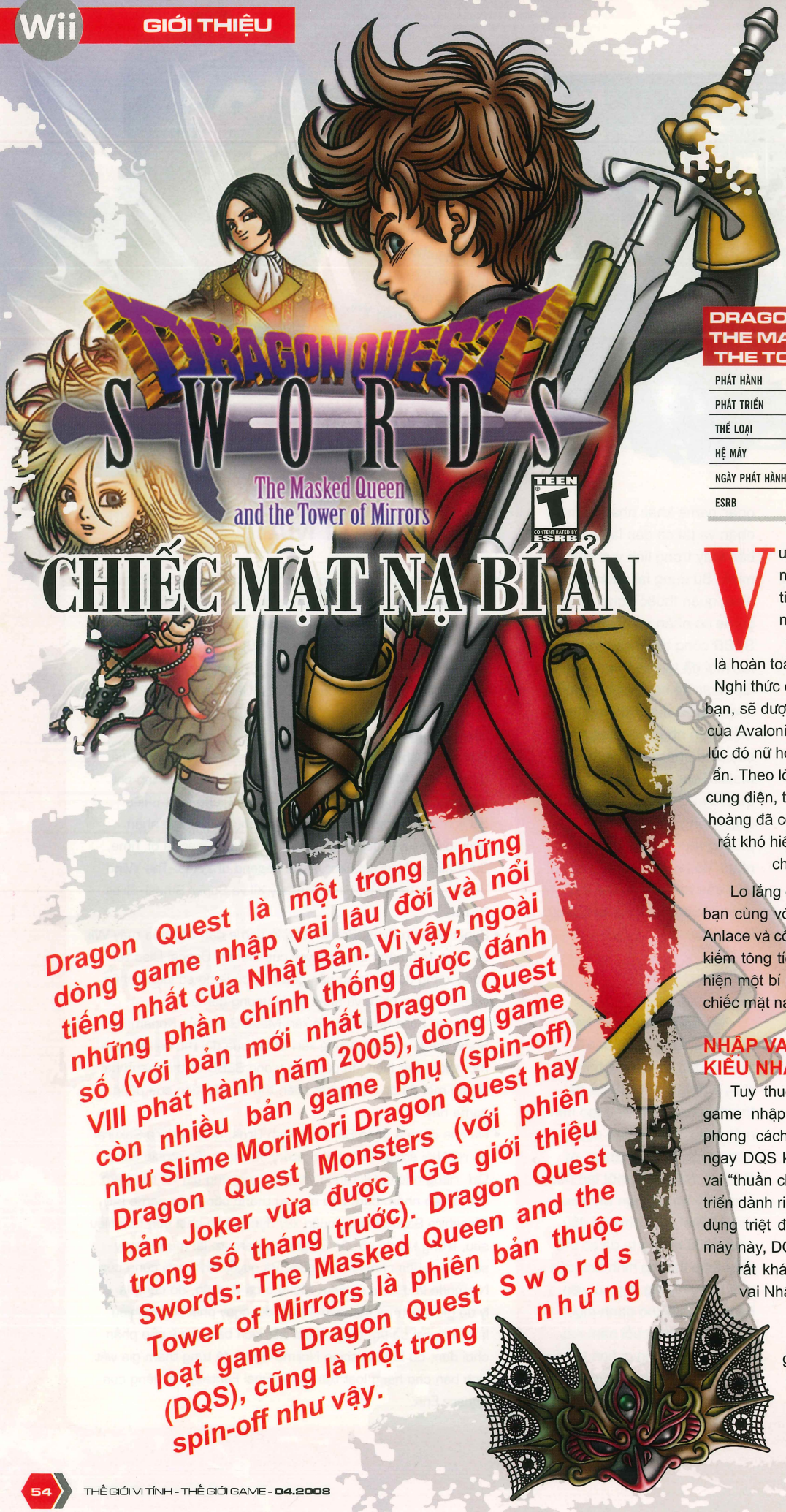
Cơn sốt mới từ Nintendo

Với hơn 1 triệu bản bán hết trong vòng chưa đến 2 tuần lễ đầu tiên chỉ tính riêng ở thị trường Nhật, SSBB đã thành công trong việc tạo nên một cơn sốt và là bàn đạp vững chắc để "tiến quân" ra thế giới. Nintendo một lần nữa cho thấy họ có "bàn tay của vua Midas". Tuy chỉ mới đầu năm 2008 nhưng ta đã có thể thấy thấp thoáng hình ảnh của một trong những ứng cử viên nặng ký nhất cho danh mục game hay nhất cuối năm nay. Trước mắt, không gì hơn là hãy thưởng thức những phút giây thư giãn thú vị với SSBB.

XUÂN QUANG

ĐÔI ĐIỀU "BÍ MẬT"

- Super Smash Bros. là dòng game song đấu quy tụ rất nhiều nhân vật từ các game khác nhau do chính Nintendo hoặc các công ty phụ thuộc của họ phát triển. Cho đến nay đã có 3 phiên bản ra đời. Bản đầu tiên (1999) trên máy N64 mang tên Super Smash Bros. Tiếp theo là Super Smash Bros. Melee trên máy GameCube (2001). Gần đây nhất là Super Smash Bros. Brawl trên Wii; cả 3 đều đạt doanh số lên đến hàng triệu bản.
- Super Smash Bros. Brawl trở thành game đầu tiên của cả thương hiệu Mario đạt điểm tuyệt đối (40/40) của tạp chí game danh tiếng Nhật Bản là Famitsu. Trong suốt chiều dài lịch sử của tạp chí cho đến nay, chỉ có 7 game nhận được điểm tuyệt đối: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, SoulCalibur, Vagrant Story, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Nintendogs, Final Fantasy XII và Super Smash Bros. Brawl.
- Super Smash Bros. Brawl cũng là game đầu tiên của máy Wii sử dụng tính năng double-layer của đĩa Wii Optical Disc với dung lượng dữ liệu tăng gần gấp đôi, có lẽ do số lượng nhân vật, các đoạn phim và nhạc đồ sộ trong game.
- Nhân vật Solid Snake trong xêri Metal Gear của Konami và Sonic the Hedgehog trong xêri Sonic của đối thủ cạnh tranh một thời, xuất hiện lần đầu tiên trong SSBB và trở thành hai khách mời thuộc hãng phát triển thứ ba đầu tiên của dòng game này.
- Dù cha đẻ của dòng Super Smash Bros. là Masahiro Sakurai đã rời khỏi studio HAL Laboratory để thành lập studio Sora Ltd. riêng nhưng Nintendo vẫn phải mời ông giữ vai trò giám đốc dự án nhằm đảm bảo cho sự thành công của game này. Masahiro Sakurai luôn muốn xây dựng phần chơi đơn có chiều sâu, trong khi đó cố vấn Shigeru Miyamoto lại muốn "xoáy sâu" vào phần chơi nhiều người. Và quyết định cuối cùng của Nintendo là đầu tư nghiêm túc cho cả 2 phần, đó cũng là lý do giải thích tại sao game phải dời ngày phát hành nhiều lần. Sakurai đã tìm được người viết kịch bản ưng ý cho phần chơi đơn, đó là Kazushige Nojima người đã từng tham gia viết kịch bản cho hàng loạt tựa game Final Fantasy nổi tiếng của Square Enix.



CHIẾC MẶT NẠ BÍ ẨN

Dragon Quest là một trong những dòng game nhập vai lâu đời và nổi tiếng nhất của Nhật Bản. Vì vậy, ngoài những phần chính thống được đánh số (với bản mới nhất Dragon Quest VIII phát hành năm 2005), dòng game còn nhiều bản game phụ (spin-off) như Slime MoriMori Dragon Quest hay Dragon Quest Monsters (với phiên bản Joker vừa được TGG giới thiệu trong số tháng trước). Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors là phiên bản thuộc loạt game Dragon Quest (DQS), cũng là một trong những spin-off như vậy.

DRAGON QUEST SWORDS THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Genius Sonority
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
HỆ MÁY	WII
NGÀY PHÁT HÀNH	19/02/2008
ESRB	Teen

Vương quốc Avalonia đang ăn mừng kỷ niệm 5 năm sau ngày tiêu diệt ma vương Xiphos. Lúc này, bạn (nhân vật chính) cũng vừa tròn 16 tuổi và được xem là hoàn toàn trưởng thành tại Avalonia. Nghi thức chuẩn y sự trưởng thành của bạn, sẽ được đích thân nữ hoàng Curtana của Avalonia, tiến hành. Tuy nhiên, đúng lúc đó nữ hoàng đã biến mất một cách bí ẩn. Theo lời những người hầu cận trong cung điện, trong những ngày trước đó, nữ hoàng đã có hành vi và thái độ lạnh lùng rất khó hiểu, đặc biệt bà luôn đeo một chiếc mặt nạ rất kỳ lạ.

Lo lắng cho sự an nguy của nữ hoàng, bạn cùng với ông bố Claymore, hoàng tử Anlace và cô nàng Fleurette, quyết tâm tìm kiếm tông tích của nữ hoàng và dần phát hiện một bí mật khủng khiếp ẩn đằng sau chiếc mặt nạ kỳ bí kia…

NHẬP VAI "CHẶT CHÉM" KIỂU NHẬT

Tuy thuộc về một trong những dòng game nhập vai "chuẩn mực" nhất theo phong cách Nhật Bản, nhưng phải nói ngay DQS không phải là một game nhập vai "thuần chất" Nhật. Là game được phát triển dành riêng cho Wii và có lối chơi ứng dụng triệt để tính năng cảm ứng của hệ máy này, DQS có những đặc điểm lối chơi rất khác biệt so với các game nhập vai Nhật Bản truyền thống.

Điểm khác biệt rõ rệt nhất chính là các trận chiến trong game. Bạn sẽ không còn thấy những câu lệnh quen thuộc, hay lối chơi chậm rãi, đòi hỏi sự tính toán đường đi nước

bước kỹ lưỡng của phong cách nhập vai theo lượt. Thay vào đó, DQS giới thiệu một lối chiến đấu nhanh, theo thời gian thực, phụ thuộc nhiều vào phản ứng nhanh nhạy hơn là sự kiên nhẫn suy tính. Bên cạnh đó, góc nhìn camera cũng rất hiếm thấy trong thể loại game nhập vai Nhật Bản: người thứ nhất. Toàn bộ quá trình chơi game đều thể hiện qua góc nhìn của nhân vật (tương tự như các game Oblivion hay Dark Messiah of Might and Magic của phương Tây). Chỉ trong những đoạn phim "cắt cảnh", bạn mới có thể thấy rõ được dung nhan của nhân vật chính mà thôi.

Với lối chiến đấu đậm chất hành động, game ứng dụng triệt để tính năng cảm ứng của Wii Remote. Nhân vật chính là một kiếm sĩ, nên vũ khí của bạn trong toàn bộ trò chơi là các thanh kiếm và khiên đỡ. Với bộ đôi vũ khí này, thao tác chơi của bạn khá giống như The Legend of Zelda: Twilight Princess trước đây.

Khi sử dụng kiếm, bạn vung Wii Remote theo nhiều hướng khác nhau để tiêu diệt các đối thủ trước mặt, bằng các nhát chém dọc, ngang, chéo và đâm thẳng đến (gây sát thương cao nhất). Trong mỗi lần đụng độ (game ứng dụng cơ chế chạm trán ngẫu nhiên – random encounter), bạn có thể gặp từ một đến rất nhiều đối thủ cùng lúc, với các đội hình rất khác nhau. Do đó, việc chọn hướng "vung kiếm" sao cho "thịt" được nhiều địch cùng lúc tùy thuộc hoàn toàn vào khả năng nhanh nhạy ứng biến của bạn. Hơn nữa, game cũng cho phép bạn "khóa" trước một điểm nào đó trên màn hình, rất tiện để chém trúng ngay lập tức vị trí đó hay chém vào các mũi tên hay phép thuật đang bay về phía bạn, vừa chống đỡ vừa có thể "phản đòn" về phía kẻ đã bắn ra.

Bên cạnh việc tấn công, khả năng phòng thủ với khiên cũng hết sức quan trọng. Khi bạn bấm giữ phím B, Wii Remote tạm thời biến thành chiếc khiên, thay thế cho thanh kiếm. Con trỏ trên màn hình sẽ có hình tấm khiên và bạn sẽ phải di chuyển nó đến những điểm mà đòn tấn công của kẻ địch sắp sửa bay đến. Việc phòng thủ đòi hỏi kỹ năng của người chơi cao hơn khi tấn công khá nhiều khi bạn phải liên tục nhìn ra những điểm địch sắp tấn công, vừa phải di chuyển, chống đỡ cho thật chính xác. Hơn nữa, chiếc khiên sẽ bị hư hỏng dần sau một thời gian sử dụng, dẫn đến việc tránh đòn càng khó khăn hơn, do khiên càng bị vỡ nhiều, diện tích phòng thủ càng bị thu hẹp. Vì vậy, việc chiến đấu trong DQS luôn đòi hỏi bạn phải tập trung cao độ, phản xạ nhanh nhẹn, phán đoán chính xác cùng với khả năng ra đòn và phòng thủ thật chuẩn xác.

Bên cạnh các pha chiến đấu thông thường, bạn còn được trang bị thêm các "tuyệt chiêu cuối" Mighty Stroke, chỉ có thể thi triển khi đầy thanh năng lượng. Phương thức thực hiện các tuyệt chiêu này cũng khá hấp dẫn khi đòi hỏi bạn mô phỏng đúng thao tác thực hiện, chẳng hạn vung kiếm lên cao rồi thình lình chém mạnh xuống, hay "vẽ" nên một hình gì đó theo đúng yêu cầu thi triển của từng tuyệt chiêu. Các chiêu này sẽ được "mở" dần mỗi khi bạn rèn được một thanh kiếm mới.

Như đã nói ban đầu, nhóm của bạn bao gồm 4 thành viên: bạn (nhân vật chính), Anlace, Fleurette và Claymore mà mỗi lần tham chiến tối đa chỉ 2 người. Nhưng đáng tiếc, các màn chiến đấu vẫn phụ thuộc vào bạn là chính, các nhân vật còn lại chỉ dừng lại ở việc hỗ trợ khi thi triển các loại phép thuật đặc trưng của từng người. Các nhân vật này có thể tự động tung phép thuật khi cần thiết nhưng bạn cũng có thể "ép" họ tung chiêu ngay bằng cách sử dụng Menu và chọn phép cần dùng. Khả năng tham chiến chỉ gói gọn có vậy nên vai trò các nhân vật này khá mờ nhạt và vô dụng, khi hầu hết các trận chiến đều do chính người chơi "gánh vác".

TUYẾN TÍNH VÀ THIẾU CHIỀU SÂU

Không chỉ có chiến đấu, việc di chuyển nhân vật trong game cũng chỉ cần dùng đến chiếc Wii Remote, thông qua 4 phím D-Pad và nút B (đi tới). Chính vì "đơn giản hóa" như vậy nên việc tìm đường trong game chẳng có chút thử thách nào. Trừ khi trở về thành Avalonia, tất cả các chặng đường phiêu lưu đều chỉ độc đạo và bạn chỉ việc thẳng tiến. Tuy rằng, thỉnh thoảng, game

bắt người chơi phải chọn giữa các hướng khác nhau, nhưng rồi đích cần đến cũng chỉ là một lối duy nhất trong số đó, các đường khác thường là ngõ cụt với một số rương đồ gọi là phần thưởng cho bạn đã có công (hay… mất công) chui vào.

Khi trở về thành, bạn được thoải mái hơn khi được tự do đi lại bất cứ đâu. Nhưng không gian tại đây cũng được thiết kế rất đơn giản, số nhân vật NPC ít ỏi. Công việc chủ yếu khi về đây là mua đồ, nâng cấp vũ khí hay tham gia các trò mini-game để giải trí. Các mini-game này, cũng đáng tiếc là chả khác gì lối chơi phòng thủ-tấn công khi chiến đấu nên cũng chỉ dừng lại ở mức chơi thử cho biết chứ khó có thể "giữ chân" bạn được lâu. Nói chung, bên cạnh các màn chiến đấu khá hấp dẫn và kịch tính, còn thì tất cả những mặt quen thuộc khác đối với một game nhập vai như cốt truyện, khả năng thám hiểm, giao tiếp NPC đều được thể hiện rất hời hợt, kém chiều sâu.

Bàn về đồ họa, nói đến cái tên Dragon Quest, nhiều bạn sẽ đoán được ngay phong cách dựng hình của họa sĩ Akira Toriyama, vốn gắn liền với loạt game từ xưa đến nay. Phiên bản DQS này cũng không ngoại lệ khi toàn bộ nhân vật, quái vật… đều do một tay tác giả "7 viên ngọc rồng" thiết kế. Tay nghề của ngài Toriyama thì khó có thể chê vào đâu, nhưng cơ chế đồ họa 3D của DQS, có lẽ chưa tận dụng hết sức mạnh của máy Wii, nên trông chẳng tiến bộ gì hơn nếu so với bản Dragon Quest VIII trên PS2 cách đây đã 3 năm. Phần âm thanh cũng không gây ấn tượng đáng kể vì cũng ít đa dạng, các nhân vật có lồng tiếng cũng rất ít. Có lẽ chỉ có chất giọng "đơn đớt" Pháp lai Ăng-lê của cô nàng Fleurette là để lại ít nhiều ấn tượng cho người chơi.

Bên cạnh lối chơi hành động kịch tính, có tác dụng "vận động" tốt (do chặt chém khá nhiều), đáng tiếc là DQS lại mang nhiều khuyết điểm nên khó có thể được xem là một game nhập vai đúng nghĩa. Tuy nhiên, nếu xét theo góc độ game chỉ lần một "spin-off", với tác dụng "lăng-xê" khả năng cảm ứng của Wii và "dọn đường" cho bản Dragon Quest IX sắp tới (trên DS), thì DQS vẫn khá xứng đáng "bầu bạn" với các game thủ cần một tựa game "chính hiệu Wii" để giải trí kèm "vận động" cho khỏe người.

MAI LONG

ƯU
- Các pha chiến đấu nhanh và kịch tính
- Tận dụng tốt khả năng cảm ứng
- Các tuyệt chiêu Mighty Stroke khá hoành tráng

KHUYẾT
- Cốt truyện quá đơn giản, tuyến tính, không có chiều sâu
- Các nhân vật trong nhóm quá mờ nhạt
- Đồ họa không có cải tiến

PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

www.hieppluc.com

92 Hồ Tùng Mậu., F.Bến Nghé., Q.I., TPHCM - 9144037 - 0909091456 - 0908939456

ƯU
- Cách chơi thú vị.
- Đồ họa ưa nhìn.

KHUYẾT
- Nội dung bị lặp lại quá nhiều.
- Thời gian chơi ngắn.

TRƯỜNG ĐÀO TẠO NHẪN GIẢ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bạn hâm mộ năng lực siêu phàm của các siêu ninja (nhẫn giả) như Hattori Hanzo hay Ryu Hayabusa và đang tìm kiếm một khóa học ngắn hạn để có cơ hội được cấp bằng "nhẫn giả"? Tuy nhiên, việc "tầm sư học đạo" để đạt được danh hiệu này như một "điệp vụ bất khả thi". Nhưng bạn hãy yên tâm, mối bận tâm của bạn sẽ sớm được giải quyết khi ông lớn EA vừa phối hợp cùng Sanzaru đã khai trương trường đào tạo nhẫn giả "ảo" trên Wii vào đầu tháng ba rồi.

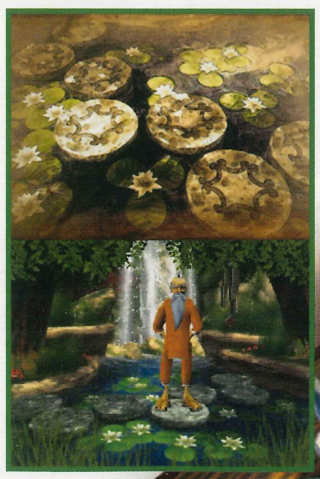
Chương trình học tại trường Wii Reflex bao gồm sáu môn học khác nhau. Mỗi môn có những khó khăn và thử thách riêng, tất nhiên điều này không ngoài mục đích trau dồi những kĩ năng cần thiết để bạn sớm trở thành một nhẫn giả thực thụ. Điển hình như môn Shuriken, bạn phải chủ động căn thời gian mục tiêu xuất hiện, khóa chúng bằng phím B và vung Wii Remote về phía trước để thực hiện thao tác ném. Với môn Hashi bạn phải dùng đũa để gắp những chú ruồi đang bay lượn trên màn hình. Trong khi đó, Koi đòi hỏi độ khó cao hơn khi buộc phải dùng tay không để bắt cá chép đang bơi trong hồ…

Sau một thời gian huấn luyện nhất định, bạn phải sẵn sàng cho kỳ thi lên đai "Belt Test". Bài thi là những kiến thức tổng hợp những gì đã học và ràng buộc thêm áp lực thời gian, kèm theo vài tiêu chí nhất định. Một khi đã lên đai, chương trình học sẽ ngày một khó và đòi hỏi bạn phải nỗ lực khá nhiều. Thử coi: phải sử dụng côn nhị khúc để đáp trả những vật nhỏ như quả táo, cam được ném với tốc độ cực nhanh về phía mình, hoặc môn ném phi tiêu thì ngoài mục tiêu là các hình nộm ninja chạy dọc màn hình, xen kẽ là các hình nộm geisha, nếu chẳng may lỡ tay ném trúng bạn sẽ bị trừ điểm rất nặng. Đáng tiếc là với giáo trình học khá sinh động như vậy nhưng xuyên suốt từ đầu đến cuối khóa, học viên của trường chỉ thực hành quanh đi quẩn lại sáu môn học nên dễ tạo cảm giác nhàm chán. Chính vì vậy, dù đã cố gắng mở thêm sân chơi "multiplayer" để tạo cơ hội cho các học viên tranh tài nhưng số người mặn mà và kiên nhẫn theo hết chương trình học của Ninja Reflex chắc không nhiều.

NINJA REFLEX	
PHÁT HÀNH	Nunchuck Games / EA Games
PHÁT TRIỂN	Sanzaru Games
THỂ LOẠI	Party Games
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	4/03/2008
ESRB	Everyone

Nhìn chung nhờ biết cách đánh vào thị hiếu và cách chọn tên khá "kêu" nên trường đào tạo ninja ảo Ninja Reflex có thể thu hút được bộn học viên. Nhưng để cạnh tranh lâu dài, đồng thời tạo được uy tín lớn có lẽ ban quản trị và các nhà sáng lập cần đầu tư thêm chương trình học "rộng và sâu" hơn nữa.

XUÂN YẾN



Hành Trình Trên Đảo Hoang

Hơn 100 triệu bản đã bán hết tại quê nhà, bộ truyện tranh One Piece của tác giả Eiichiro Oda được xem là một trong những bộ manga thành công nhất tại Nhật Bản. Điều này đã thôi thúc nhiều nhà sản xuất cho ra đời những sản phẩm ăn theo như phim hoạt hình, tượng nhân vật và cả trò chơi.

Sau cuộc thi "ăn nhanh" được tổ chức ngay trên tàu băng Hải Tặc Mũ Rơm (Straw Hat Pirates) do thuyền trưởng nhí Monkey D. Luffy cầm đầu, thức ăn và nước uống trên tàu trở nên khan hiếm. Tình trạng này không thể kéo dài nên cả nhóm bàn kế hoạch tìm hòn đảo gần nhất để cập bến. Tất nhiên, để sống qua ngày với tình trạng khẩn cấp nên các thành viên trên tàu phải chọn giải pháp "cầm chừng" là đi câu. Tình cờ, Luffy câu được một viên ngọc. Tuy nhiên, mọi người không mảy may quan tâm đến viên ngọc khi cái bụng đang đói meo.

Luffy đưa ra quyết định táo bạo là dùng khẩu đại bác "Gum Gum Rocket" bắn mình lên không trung để có được tầm nhìn đủ để định vị hòn đảo gần nhất. Sự việc kỳ lạ đã xảy ra khi viên ngọc mà Luffy câu được bất ngờ phát sáng và khiến một hòn đảo bất ngờ trồi lên từ dưới biển. Nhóm hải tặc tất nhiên không bỏ qua cơ hội ngàn vàng là cập bến hòn đảo kỳ lạ này. Vừa đặt chân đến đảo họ đã bị một sinh vật lạ có tên Popora tấn công với mục đích chiếm lại viên ngọc mà Luffy đang giữ.

Bắt đầu chuyến phiêu lưu, người chơi có thể tùy thích điều khiển một trong 8 thành viên của băng cướp biển. Hệ thống kĩ năng mà bạn có thể lựa chọn khá phong phú. Với Luffy, bạn có cơ hội thưởng thức tuyệt kĩ liên hoàn từ đôi tay dài quá khổ, hay Usopp có thể tấn công từ xa bằng ná bắn chim. Tùy thuộc vào thời gian điều khiển khi xung trận, các nhân vật này sẽ được nâng cấp để học thêm tuyệt kĩ mới. Lời khuyên là bạn nên bỏ thời gian để "cày" level cho họ để đỡ vất vả hơn khi chạm trán với những tên trùm.

Ngoài việc chăm sóc cho các nhân vật, bạn phải thường xuyên cho ngọc ăn lá cây, mật ong... cùng nhiều thứ khác nhặt trên đường đi. Mặt khác, để có thể khám phá những khu vực mới, bạn phải thu thập những vật dụng mà ngọc yêu cầu; ví dụ để bắt côn trùng phải tìm vợt, muốn có vợt bạn phải thu thập nguyên liệu để làm ra nó...

Bên cạnh phần chơi chính để tìm hiểu câu chuyện, game còn cung cấp thêm hai mục chơi khác là Survival - bạn phải đối phó với kẻ địch trong thời gian quy định. Verus Mode là chế độ đối kháng hấp dẫn cho phép bạn tùy chọn các nhân vật chính lẫn tà để quyết đấu với máy hoặc tranh tài cùng bạn chơi khác. Chính những tính năng cộng thêm này giúp giá trị chơi lại của game được đánh giá khá cao.

Hình ảnh không phải là mặt mạnh của One Piece: Unlimited Adventure, động tác của nhân vật còn cứng và môi trường tương tác còn kém. Chất lượng lồng tiếng khá ổn nhưng phần nhạc nền hơi đơn điệu và chưa có dấu nhấn riêng. Nhờ nhiều giá trị cộng thêm và hệ thống nhân vật đa dạng, hi vọng sản phẩm của Namco Bandai sẽ giữ chân người chơi vào những ngày cuối tuần.

LÊ HIẾU

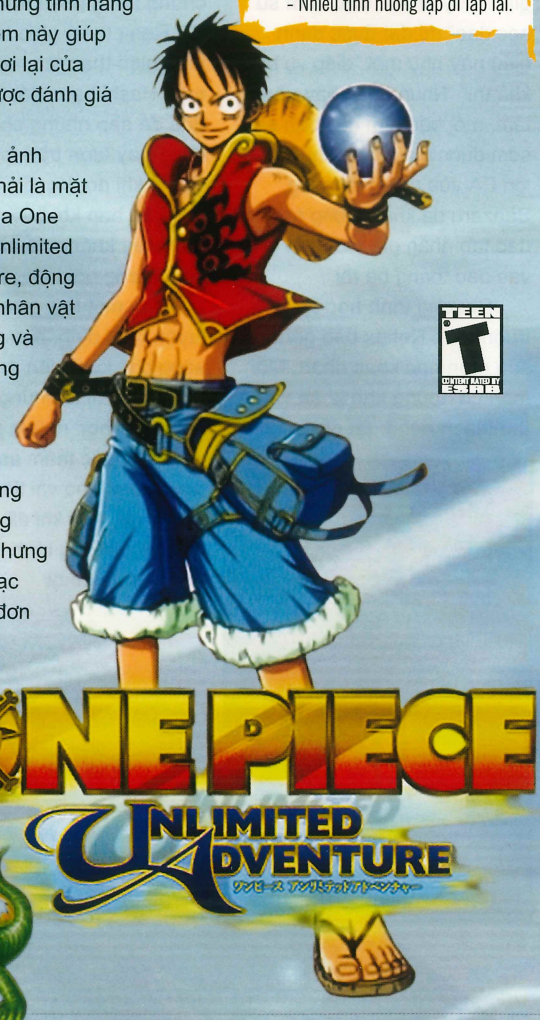
ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Ganbarion
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	20/01/2008
ESRB	Teen

ƯU

- Hệ thống nhân vật đa dạng.
- Tích hợp phần chơi đối kháng.
- Các đoạn phim cắt cảnh sinh động.

KHUYẾT

- Nhạc nền đơn điệu.
- Đồ họa chưa được đầu tư đúng mức.
- Nhiều tình huống lặp đi lặp lại.



PATAPON	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Interlink
THỂ LOẠI	Chiến thuật / Âm nhạc
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	22/02/2008
ESRB	Everyone

PATAPON™

VŨ ĐIỆU CHIẾN TRANH

"Khi đoàn quân Patapon bắt đầu xuất hiện trên màn hình máy PSP, nhảy múa vũ điệu chiến tranh theo nhịp trống trận cũng chính là lúc bạn bắt đầu bị mê hoặc bởi lối chơi vô cùng độc đáo của game."

Cách chơi đơn giản nhưng sáng tạo, có lẽ là đặc trưng nghiễm nhiên dành cho game trên máy NDS chứ không phải là PSP trong thời gian qua. Tuy nhiên, điều đó không có nghĩa là hệ máy PSP vắng bóng những game như thế khi vẫn có những tựa game như LocoRoco, Exit hay Crush với không ít thành công. Và danh sách đó lại tiếp tục được nối dài khi mới đây một tên tuổi mới là Patapon xuất hiện, hứa hẹn hấp dẫn người chơi bởi những chiêu thức "độc đáo".

QUAY LẠI MIỀN ĐẤT HỨA

Truyền thuyết kể rằng từ thuở xa xưa bộ tộc Patapon phát triển rất phồn thịnh do được đấng tối cao Almighty sủng ái. Mỗi khi họ ra trận thì tiếng trống trận linh thiêng từ tay đấng tối cao vang lên sẽ tiếp sức cho họ giành chiến thắng. Sau khi chinh nam, dẹp bắc, cuối cùng họ dồn hết tâm huyết để tìm miền đất hứa trong huyền thoại Earthend, nơi có chứa linh vật được gọi là IT. Do mải mê tìm kiếm, Patapon lơ là trong việc phòng bị và để cho bộ tộc Zigoton thù địch đánh úp làm lạc mất trống thần. Từ đó, bộ tộc Patapon liên tiếp thất bại và bị đánh đuổi ra khỏi lãnh địa của mình, sống ở các vùng đất hoang vu và dần suy tàn.

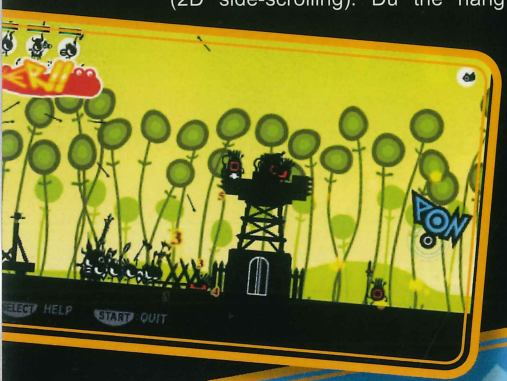
Thời gian tưởng chừng khiến Patapon chìm vào quên lãng, cho đến ngày mà chiến binh Hatapon dũng cảm của họ sau một hành trình gian khổ đã tìm lại được chiếc trống thần ngày nào. Trong vai đấng tối cao Almighty, bạn sẽ tiếp tục thúc vang tiếng trống, cùng bộ tộc Patapon trên đường đánh đuổi Zigoton để quay về quê hương và tiếp tục hành trình tìm miền đất hứa.

HÀI HOÀ NHIỀU THỂ LOẠI

Có thể gọi Patapon là món "lẩu thập cẩm"

cũng đúng bởi game là hỗn hợp của các thể loại chiến thuật, god-game, âm nhạc và được thể hiện trên góc nhìn 2D ngang (2D side-scrolling). Dù thế hãng phát triển đã khá cao tay khi "gia giảm" hài hoà các thành phần này để dọn một món thật "vừa miệng" người chơi.

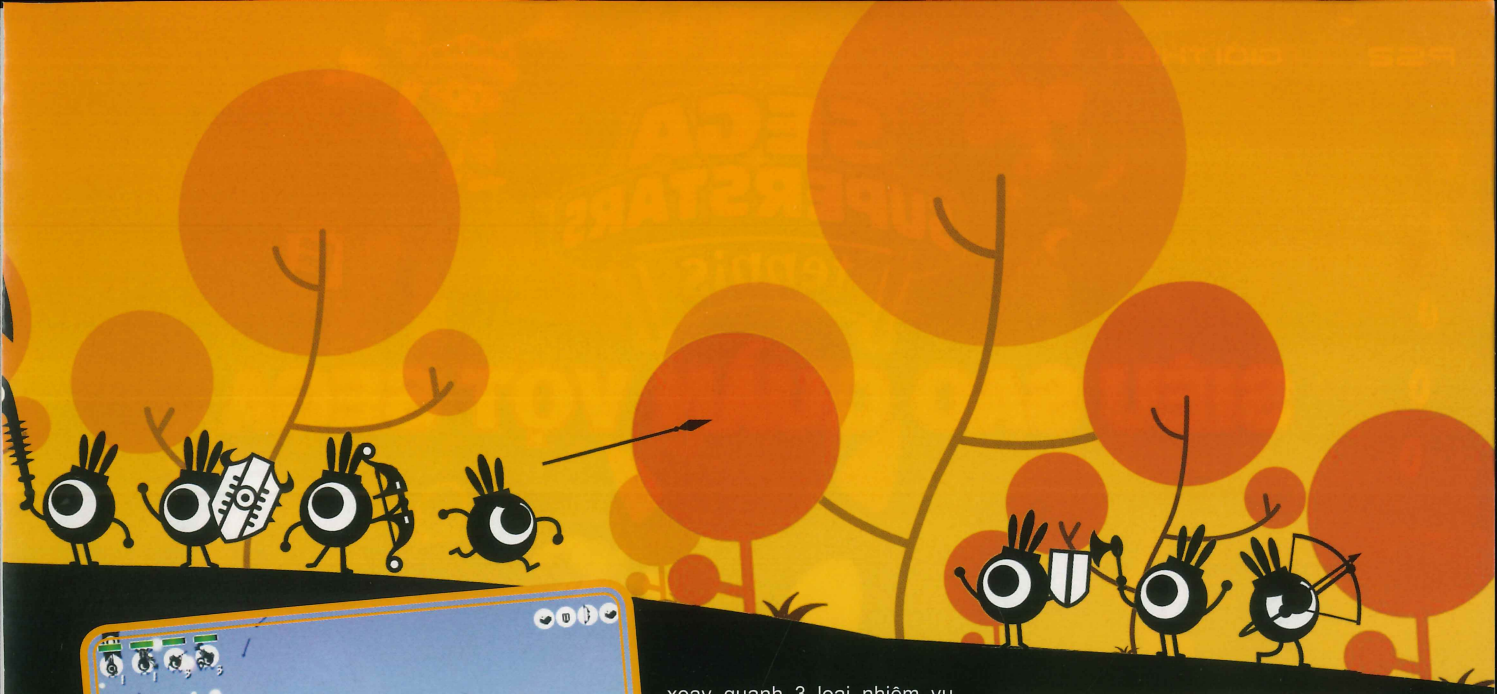
Tính chiến thuật thể hiện trong việc xây dựng các chủng loại quân của bạn. Bộ tộc Patapon tuy nhỏ nhưng cũng đủ cung cấp các chủng loại quân khá đa dạng. Ngoài chiến binh Hatapon cầm cờ đi giữa đội hình nhưng không trực tiếp tham chiến, bạn còn có thể tạo thêm 6 chủng loại quân khác. Đó là các chiến binh Tatepon sử dụng vũ khí ngắn và khiên chuyên cận chiến, hay Yaripon và Yumipon chuyên tấn công tầm xa với lao và cung tên. Bạn cũng có thể tạo ra binh chủng kỵ binh Kibapon, bộ binh hạng nặng Dekapon và cả đơn vị quân nhạc Megapon.



Muốn vậy, trước hết bạn cần phải có đủ lượng ka-ching cần thiết, sau đó phải thu thập thêm 2 loại nguyên liệu theo yêu cầu khác. Lưu ý là số lượng ka-ching và nguyên liệu chỉ có thể thu thập chủ yếu qua các màn chơi săn bắn nên bạn sẽ phải chơi các màn này nhiều lần để có thể tạo được đạo quân ưng ý. Tùy thuộc vào 2 loại nguyên liệu cung cấp mà bạn sẽ tạo được cũng chủng loại quân đó nhưng ở các đẳng cấp khác nhau, nguyên liệu càng quý thì đẳng cấp càng cao đồng nghĩa với sức mạnh của đơn vị quân tăng đáng kể. Và cũng tùy thuộc vào từng chủng loại quân mà số đơn vị tối đa bạn xây dựng được cho chủng loại quân đó sẽ có giới hạn khác nhau. Ngoài ra các loại khí giới và giáp trụ thu thập được từ đối phương cũng có thể dùng trang bị để giúp các chiến binh của mình mạnh hơn.

Dù tạo được đến 6 chủng loại quân khác nhau nhưng khi bắt đầu mỗi màn chơi, bạn chỉ được phép mang theo 3 chủng loại. Do đó tùy thuộc vào tính chất của từng màn chơi và binh lực của đối phương mà bạn cần lựa chọn phù hợp. Lưu ý là với góc nhìn được thiết kế theo kiểu 2D nhìn ngang thì vị trí sắp xếp trước sau của các đơn vị quân sẽ không thay đổi trong suốt màn chơi. Nên sắp xếp quân tuân theo nguyên tắc cơ bản là các đơn vị cận chiến phía trước, tầm xa phía sau nếu không có yêu cầu quá đặc biệt.

Patapon còn thể hiện những tính chất của một god-game khi người chơi không trực tiếp tham gia vào trận đánh mà chỉ đóng vai đấng tối cao Almighty chỉ huy các chiến binh của bộ tộc Patapon bằng các điệu trống trận. Và các giai điệu trống cũng là nơi yếu tố âm nhạc mặc sức tung hoành. Thay vì điều khiển mọi hoạt động của binh đoàn bằng các phím tắt như những game chiến thuật khác thì với



Patapon đó là những điệu trống trận khác nhau. Với 4 nút Δ, ☐ (tam giác, vuông), O và X được gán cho 4 âm điệu "chaka", "pata", "pon" và "don", người chơi sẽ có các kiểu kết hợp để tạo ra các điệu trống phù hợp. Ví dụ như giai điệu "pata pata pata pon" sẽ khiến đoàn quân tiến lên, "pon pon pata pon" các chiến binh sẽ tấn công, hay với "chaka chaka pata pon" họ sẽ chuyển sang phòng thủ. Về sau bạn còn có thêm quyền năng sử dụng các điệu trống khác để tạo nên các hiệu ứng thời tiết như mưa, gió, lốc xoáy hay động đất để hỗ trợ tốt hơn cho quân của mình.

Dĩ nhiên không phải bạn muốn nhấn nút sao cũng được mà phải phù hợp với nhịp điệu của nhạc nền trong màn chơi đó nếu không muốn điệu trống của mình thất bại. Nhấn thành công các điệu trống liên tiếp sẽ làm tăng chỉ số combo của bạn lên và khi tới một mức nào đó bạn sẽ chuyển sang chế độ Fever với sức tấn công của binh đoàn tăng lên gấp nhiều lần. Khi đó tiếp tục duy trì được các điệu trống thành công đồng nghĩa với việc bạn vẫn tiếp tục có được những ưu thế mà chế độ Fever mang lại. Trên lý thuyết là thế nhưng khi bắt tay vào chơi bạn sẽ thấy đây là một thách thức không dễ chút nào. Có thể nói duy trì Fever lâu dài chính là chìa khoá thành công trong các màn chiến đấu với các đối thủ mạnh, hung tợn.

Với hơn 30 màn chơi được thiết kế xoay quanh 3 loại nhiệm vụ chủ yếu gồm săn bắn, đánh trận và đấu trùm, Patapon đủ dài để thoả mãn mọi game thủ. Các màn chơi cực kỳ hào hứng và vui nhộn sẽ "bám chặt" bạn từ đầu đến cuối. Tuy nhiên do chỉ có chế độ chơi single nên bạn không thể tham gia những trận chiến nhiều người theo kiểu co-op hoặc vs được. Có lẽ đây là thiếu sót đáng tiếc nhất mà bạn có thể tìm thấy ở một game được đánh giá cao như Patapon.

ĐƠN GIẢN MÀ NGHỆ THUẬT

Không có những pha trình diễn đồ hoạ hoành tráng, những hiệu ứng cháy nổ như thật, nhưng Patapon vẫn cuốn hút người chơi nhờ những nét vẽ đơn giản nhưng rất vui nhộn và đầy tính nghệ thuật. Ai cũng sẽ thích thú khi thấy những chú Patapon với ngoại hình tròn trịa và chỉ có một con mắt độc nhất, lăng xăng chiến đấu với những đối thủ hay quái vật khác cũng có ngoại hình hài hước không kém. Phông nền được phối theo những màu tươi tắn càng làm tăng thêm nét tươi vui. Cả trò chơi có thể xem như một bộ phim hoạt hoạ hấp dẫn từ đầu đến cuối.

Với một game có pha lẫn yếu tố âm nhạc thì âm thanh hiển nhiên là một ưu điểm không phải bàn cãi. Tiếng nhạc nền sôi động trong game hoà quyện với tiếng trống trận bập bùng và âm thanh huyên náo phát ra từ binh đoàn Patapon trên đường hành quân đã tạo nên thế giới sôi động vô cùng. Chỉ có một bất tiện nhỏ là nếu chơi Patapon ở nơi đông người thì bạn nên sử dụng tai nghe để tránh trường hợp tiếng nhạc nền bị âm thanh bên ngoài át đi làm bạn không kiểm soát được và có thể dẫn đến điệu trống bị "lạc".

ƯU
- Cách chơi đơn giản mà sáng tạo.
- Kết hợp hài hoà nhiều thể loại tạo nên sự phong phú.
- Đồ hoạ thiết kế đầy nghệ thuật – âm thanh vui nhộn.

KHUYẾT
- Thiếu chế độ chơi multiplayer.

TRỐNG TRẬN VẪN VANG RỀN

Patapon đã thành công trong việc xây dựng một cách chơi đầy sáng tạo. Và chính lối chơi sáng tạo đó đã hút người chơi dính chặt với từng màn trong game. "Pata pata pata pon" - tiếng trống trận chắc chắn sẽ còn vang rền, đoàn quân Patapon chắc chắn sẽ còn tiếp tục hành quân trong sự thích thú của bạn một thời gian dài nữa đấy.

NGUYÊN QUÂN

SIÊU SAO QUẦN VỢT SEGA

SEGA SUPERSTARS TENNIS	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Sumo Digital
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	18/03/2008
ESRB	Everyone
PHIÊN BẢN	PS2

CÁCH CHƠI ĐỘC ĐÁO VÀ ĐẶC BIỆT QUY TỤ ĐƯỢC NHIỀU NGÔI SAO LỚN TRONG LÀNG GAME, SST VỚI NHỮNG NHÂN TỐ MỚI LÀ "MÙA GIẢI" MỚI CHO NHỮNG GAME THỦ ĐAM MÊ BỘ MÔN QUẦN VỢT

Dù đã củng cố ngôi vị độc tôn trong làng quần vợt với Virtua Tennis 3 hồi năm ngoái, sau khi bị đàn em Top Spin tạm nắm giữ trong thời gian khá dài nhưng cả Sumo Digital và SEGA vẫn không thể yên tâm. Chuẩn bị cho cú ra chiêu của Top Spin vào tháng 5 năm nay (Top Spin 3), cả hai quyết định bắt tay cho ra đời game quần vợt mới với cách chơi "phá cách" như Mario Power Tennis (TGG 08/2006, *ID: G0806_26*) của Nintendo và Camelot trước đây nhưng vẫn đậm phong cách riêng như tên gọi Sega Superstars Tennis (SST). Được nhào nặn từ cùng một mẹ là Sumo Digital vốn đã đảm nhận việc phát triển Virtua Tennis 3, Virtua Tennis World Tour trước đây, mặt khác những giá trị truyền thống của loạt game Virtua Tennis (VT) đã được nhiều game thủ tán dương, nên không có gì lạ khi trong SST bạn sẽ bắt gặp ít nhiều điểm tương đồng với các đàn anh đi trước. Dĩ nhiên, không thể rập khuôn nên SST còn có những nhân tố mới buộc người chơi phải chú ý và bị lôi cuốn. Thể hiện rõ nét nhất cho điều này chính là phần chơi đơn (SuperStars) - yếu tố chủ đạo của trò chơi.

Trước khi bắt đầu khởi động phần chơi này, bạn sẽ có cơ hội chọn qua 8 trên tổng số 16 ngôi sao nổi tiếng đã làm nên tên tuổi SEGA trước đây như tiểu quái da xanh Sonic, nàng vũ công xinh xắn Ulala trong game vũ đạo Space Channel 5 hay tiền bối Gilius Thuderhead trong loạt game đi cảnh Golden Age… Mỗi nhân vật đều có sở trường riêng như tốc độ, sức

đánh và đặc biệt là những tuyệt chiêu riêng làm hoa mắt đối phương trên sân. Ví như đường bóng mà cô nàng Ulala đáp trả về sân đối phương sẽ có hình số 5 theo đúng tên game mà cô đã góp mặt; trong khi đó đường bóng của chú khỉ Amigo sẽ quay tròn và có tốc độ cực nhanh nên rất khó đoán. Tất nhiên, để hạn chế người chơi quá lạm dụng, những "tuyệt chiêu" này chỉ được kích hoạt (khi ngôi sao bao quanh nhân vật phát sáng) một khi bạn giao đấu với đối phương được một thời gian cố định. Mặt khác, khi tuyệt chiêu được kích hoạt, các nhân vật phải tốn một khoảng thời gian không nhỏ khác để biến hình. Nếu hấp tấp, chọn sai thời điểm, bạn không chỉ phí tuyệt chiêu mà còn tạo cơ hội cho đối phương.

Một khi đã nắm rõ đặc điểm và lựa chọn nhân vật phù hợp, bạn sẽ đủ điều kiện để bước vào phần chơi đơn SuperStars. Tại đây bạn phải thử sức mình tại 16 hành tinh khác nhau (ban đầu game chỉ mở khóa sẵn vài hành tinh) đại diện cho các nhân vật của trò chơi. Mỗi hành tinh được tập hợp những thử thách lẫn giải đấu khác nhau buộc bạn phải vượt qua với mức điểm tối thiểu là A để "mở khóa" những thử thách, giải đấu, nhân vật và hành tinh ẩn khác.

Nếu tinh mắt và đã từng làm quen với loạt Virtua Tennis trước đây, bạn sẽ thấy phần lớn những thử thách trong SST đều được cải biên từ các trò chơi nhỏ của VT. Tuy nhiên, thú vị ở chỗ mỗi thử thách đều được hiệu chỉnh và thiết kế lại theo đúng đặc trưng của chủ nhân hành tinh đó. Điển hình như ở hành tinh của Sonic, các thử thách chủ yếu liên quan đến tốc độ như gom những chiếc nhẫn vàng nằm rải rác trên sân (rất giống Foot Work và Danger Flag trong VT) trong thời gian quy định đồng thời phải tránh những quả cầu điện do người máy phát ra. Thử thách ở Puyo Pop Fever lại thiên hẳn về giải đố (hệt trò chơi cùng tên) như phải khéo léo tỉa những đường banh thật chính xác vào các khối Puyo cùng màu (nhiều nét tương đồng với Super Bingo) được đặt lộn xộn ở chính giữa màn hình chơi. Trong khi đó ở The House of the Death bạn phải liên tục thực hiện những cú "smash" uy lực vào lúc zombie háu ăn đang bủa vây. Thời gian đầu các thử thách này tương đối dễ chịu, nhưng càng về sau độ khó ngày một tăng, đòi hỏi bạn phải bỏ thời gian khổ luyện nhiều hơn.

Không thích loay hoay với những thử thách xung quanh các hành tinh ở phần chơi Super Stars, bạn có thể làm vài trận giao hữu với máy hoặc bạn bè ở hai chế độ đơn và đôi thông qua Match. Bằng không bạn có thể mang vợt dự giải vô địch (Tournament) do chính SEGA đăng cai và tổ chức. Bên cạnh đó, bạn có thể rủ thêm bạn chơi khác thử lại các thử thách mình đã vượt qua tại phần Games. Đáng tiếc những phần chơi kể trên chỉ dừng lại ở các cuộc hội ngộ offline (bản PS2) nên tay nghề của bạn sẽ không được cọ xát thực tế với các hảo thủ khác trên thế giới.

"Nhân vô thập toàn", SST cũng lộ những khuyết điểm đáng trách khiến trò chơi chưa thể so sánh được với một game có ý tưởng và cách chơi khá độc đáo là Mario Power Tennis (MPT). Đầu tiên phải kể đến hệ thống phím bấm trong game bị lược giảm chỉ còn hai phím chính là cắt bóng, trả bóng (không tính phím kích hoạt tuyệt chiêu) và khuyết mất hai phím lốp bóng và bỏ nhỏ như VT. Việc này khiến các trận tranh tài thiếu đi phần nào những đường bóng lắt léo, phức tạp. Lỗi khó chịu khác là "tuyệt chiêu" của các nhân vật không được đồng đều, một số quá mạnh trong khi số khác lại kém. Điển hình như trường hợp của Dr. Eggman, ngoài đường banh phát lại cực kỳ nguy hiểm, nó còn kèm theo những quả cầu gai điện có thể khiến đối phương bị "giật" và mất nhịp nếu trúng phải. Ngược lại, tuyệt chiêu của cô nàng Ulala (đã trình bày ở trên) lại quá dễ đoán nên dễ bị "phản đòn". Ngoài ra, các sân đấu dù thể hiện đúng chủ đề là các trò chơi nổi tiếng của SEGA trước đây, nhưng chưa lồng thêm các bẫy vui nhộn như MPT nên chưa đẩy kịch tính và tốc độ trận đấu lên cao.

Được thể hiện trên hệ PS2 đã có tuổi, nhưng SST vẫn có đồ họa khá ưa nhìn nhờ đầu tư cho chuyển động, vẻ ngoài của các nhân vật. Hiện tượng sụt giảm khung hình thi thoảng xảy ra (thường ở những trận đấu với Dr. Eggman) nhưng không ảnh hưởng nhiều đến việc thưởng thức. Nhạc nền chủ đạo có tiết tấu khá vui nhộn. Đặc biệt các nhân vật chính còn được lồng thêm những câu đại loại như Too easy! (Sonic), You waste so much my time (Dr. Eggman), được nhấn giọng rất vui tai, khiến bạn không khỏi bật cười.

Mặc dù còn khá nhiều vấn đề cần giải quyết nhưng với cách chơi độc đáo và đặc biệt quy tụ được nhiều ngôi sao lớn trong làng game, bạn không thể bỏ qua SST nếu đã trót đam mê quần vợt.

MINH TIỆP

ƯU

- Cách chơi sáng tạo.
- Hình ảnh được thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Tuyệt chiêu giữa các nhân vật chưa được cân bằng.
- Thiếu phần chơi trực tuyến.

GOD OF WAR
xiềng xích olympus

"Vị thần chiến tranh Kratos hiên ngang bước lên hệ máy PSP, tiếp tục hành trình chinh phục người chơi trong siêu phẩm được mong chờ nhất trên PSP ở thời điểm này: God of War: Chains of Olympus. "

Hoang dã và cuồng loạn, vị thần chiến tranh Kratos trong loạt game chủ lực God of War (GOW) của Sony đã chiếm được tình cảm của người hâm mộ theo phong cách như thế. Lần lượt hai phiên bản GOW và GOW 2 trên máy PS2 đã đạt được những thành công lớn để đưa xêri này trở thành một trong những thương hiệu hấp dẫn nhất hiện nay. Do đó thật dễ hiểu khi phiên bản đầu tiên tiến lên PSP dưới tên gọi God of War: Chains of Olympus (COO) chính thức xuất hiện, đã thu hút được sự chú ý của một lượng game thủ khổng lồ. Thần chiến tranh Kratos đã tạo nên một kỳ tích mới trong việc chinh phục thành công miền đất mới và tiếp tục giữ được ánh hào quang của mình khi nhảy từ chiếc máy console cồng kềnh sang máy cầm tay nhỏ gọn.

Mệnh lệnh từ Olympus

Mặc dù là phiên bản mới nhất nhưng COO lại không phải là phần tiếp theo khi giới thiệu những sự kiện xảy ra trước 2 phiên bản trên. Với bối cảnh trong khoảng 10 năm mà Kratos phục vụ các vị thần trên đỉnh Olympus, câu chuyện bắt đầu khi Kratos tuân lệnh thần linh đi giúp đỡ thành phố Attica chống lại cuộc xâm lăng của đội quân Ba Tư hùng hậu. Sau khi hoàn thành nhiệm vụ, Kratos chợt phát hiện mặt trời đang rơi xuống quả đất. Biết được nguyên nhân là thần mặt trời Helios đã bị Titan Atlas bắt cóc và thần mộng mị Morpheus bắt đầu trỗi dậy từ địa ngục Hades đe dọa loài người và các vị thần trên đỉnh Olympus, Kratos bước vào một trận chiến trải dài từ thế giới loài người qua địa ngục Hades và tới cả ngục tối Tartarus sâu thẳm, chống lại các Titan và thần phản loạn.

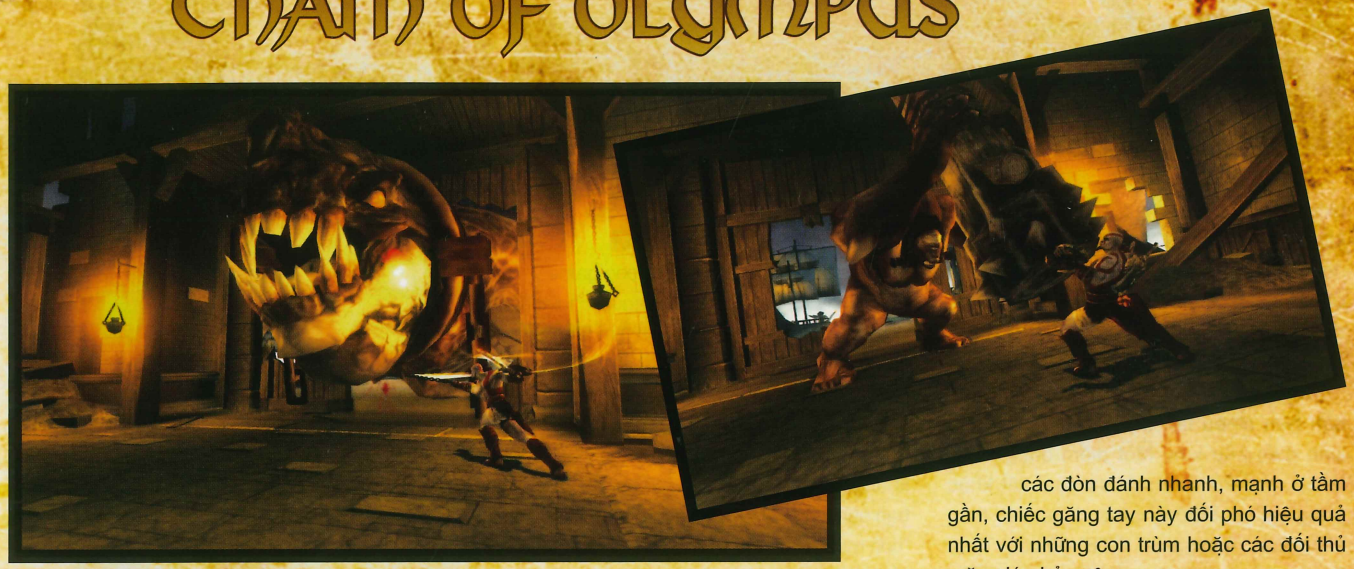
Với câu chuyện trong COO, người chơi biết được lý do Kratos cam tâm phục vụ Olympus trong 10 năm ròng là nhằm xóa đi ký ức tội lỗi do đã vô tình sát hại vợ và con gái mình. Chính trong COO, khác

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Ready at Dawn Studios
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	04/03/2008
ESRB	M (Mature)
HỆ MÁY	PSP

WAR

Chain of Olympus



hẳn với vẻ ngoài lạnh lùng của Kratos, người chơi sẽ có dịp chứng kiến những giây phút mềm lòng, những cử chỉ rất mực tình cảm của một người cha thương yêu con. Và bạn cũng sẽ thấy được xiềng xích của các vị thần trên đỉnh Olympus không chỉ dành cho các Titan - những kẻ nổi loạn, mà còn cho cả Kratos - kẻ tôi tớ trung thành của họ. Có lẽ điều đó phần nào giải thích cho những hành động nổi loạn của Kratos sau này.

Quyền năng to lớn

Bước từ máy console PS2 sang máy handheld PSP, vị thần chiến tranh Kratos gần như vẫn giữ nguyên những đặc tính cố hữu của mình. Có lẽ những người mong chờ cải tiến lớn lao đành phải tiếp tục chờ đến phiên bản God of War 3 mà thôi. Tuy nhiên, việc giữ lại được thần khí của các phiên bản PS2 trên PSP đã là một thành công to lớn của Sony. Đáng kể nhất là phần hành động vẫn hấp dẫn như xưa. Vẫn là những pha chiến đấu đẹp mắt với cặp Hỗn Nguyên Song Đao (Blades of Chaos - BC) khi Kratos bắt đầu vũ điệu tử thần đầy mê hoặc giữa trùng điệp địch thủ. Với các nút bấm được bố trí quen thuộc - # (đòn nhẹ), # (đòn mạnh) và O (vật) - người chơi sẽ không gặp chút khó khăn nào khi thực hiện những đòn liên hoàn cực kỳ hiệu quả trong game, không chỉ tiêu diệt nhanh chóng đối thủ mà còn cho bạn cơ hội thu thập thêm nhiều ngọc đỏ (red orb). Chúng có công dụng rất lớn khi giúp nâng cấp vũ khí (có cả thanh BC) để tăng mức sát thương cũng như mở ra nhiều chiêu liên hoàn khác.

Bên cạnh thanh BC được sử dụng hầu như trong phần lớn thời lượng game do tầm đánh rộng và hiệu quả, bạn còn nhận được s hỗ trợ của 2 món vũ khí khác. Chiếc khiên thần Sun Shield rất hữu hiệu khi giúp bạn vô hiệu hoá các đòn tấn công, hay thậm chí gạt đối thủ làm chúng choáng hay phản đòn tấn công từ xa để chúng quay lại tấn công đối thủ. Món vũ khí lợi hại thứ hai là chiếc găng tay Gauntlet of Zeus mà bạn kiếm được vào đoạn cuối của game. Với các đòn đánh nhanh, mạnh ở tầm gần, chiếc găng tay này đối phó hiệu quả nhất với những con trùm hoặc các đối thủ mặc giáp bảo vệ.

Không chỉ sở hữu những món vũ khí lợi hại, sức mạnh của Kratos còn được tăng lên bội phần nhờ các phép thuật hỗ trợ. Với phép Efreet Magic học được sau khi đánh bại vua Ba Tư, Kratos có thể triệu hồi vị thần lửa khổng lồ có cú đấm uy lực làm choáng váng đối thủ hay Light of Dawn cho phép dùng các quả cầu ánh sáng tấn công từ xa... Các phép thuật này cũng có thể nâng cấp bằng ngọc đỏ.

Nhanh nhạy, gay cấn, hấp dẫn

Có được những vũ khí thần thánh và phép thuật mầu nhiệm trong tay nhưng không hẳn các trận chiến trở nên dễ dàng với Kratos. Ngoài một số đơn vị lính khá yếu thì những con nhân ngưu Minotaur và khổng lồ Cyclop có đòn đánh uy lực lại khá dai máu sẽ liên tiếp thử thách tài năng của bạn, nhất là khi chúng đi thành đoàn 3-4 tên. Đặc biệt hơn, lần này chúng đã được trang bị những bộ áo giáp khó xuyên thủng và bạn phải phá hủy trước khi muốn gây được sát thương.

ƯU

- Một siêu phẩm hành động đúng nghĩa trên máy PSP.
- Các pha hành động vẫn đầy gay cấn và hấp dẫn.
- Đồ hoạ và âm thanh giữ được nét hoành tráng như các phiên bản trước.

KHUYẾT

- Game khá ngắn.
- Thiếu tính năng rung và núm analog không nhạy như PS2.

Một số đối thủ yếu khi đi riêng lẻ nhưng khi kết hợp lại tạo ra sức mạnh đáng nể như bộ đôi quỷ Medusa và Harpy. Ánh mắt ma thuật của Medusa dễ dàng làm bạn hóa đá và khi đó chỉ cần một cú tấn công đơn giản của quỷ Harpy cũng đủ khiến bạn vỡ tan.

Vì thế, những trận đấu trùm còn hấp dẫn hơn nhiều lần tuy vẫn giữ được nét kinh điển như xưa. Một điểm đáng lưu ý là các con trùm và một số quái vật khác trong game thường phải được kết thúc bằng các minigame QTE (Quick Time Event) trong đó yêu cầu bạn phải nhấn các nút đúng thời điểm các nút hoặc xoay analog theo đúng yêu cầu khi lượng máu của chúng đã xuống tới mức giới hạn nào đó. Đây thật sự là những thử thách hết sức thú vị đòi hỏi khả năng nhanh nhạy của bạn vì analog của PSP vốn không nhạy bằng máy PS2. Một yếu tố khiến người chơi cảm thấy "thiêu thiếu" là máy PSP không có chức năng rung như tay cầm của PS2.

Vẫn giữ được những yếu tố nhanh nhạy, gay cấn và đầy hấp dẫn trên nên COO hoàn toàn cuốn hút người chơi từ đầu đến cuối. Nhưng thật đáng tiếc khi COO lại khá ngắn với các màn giải đố quá ít và thiếu tính thử thách. Thời lượng chỉ khoảng 6-7 giờ của game chưa đủ làm thoả mãn những người yêu thích và có lẽ lý do chính là Sony không thể nhồi nhét quá nhiều thứ vào chiếc đĩa UMD có dung lượng khá khiêm tốn. Ngoài phần chơi theo cốt truyện, game còn có chế độ chơi thêm Challenge of Hades với nhiều nhiệm vụ thử thách có thể giúp bạn có thêm những phút giây giải trí hoặc các bộ trang phục và độ khó mới mà game cung cấp sau khi hoàn thành lần thứ nhất cũng là một lý do để bạn chơi lại mà không cảm thấy chán.

Hoành tráng đồ họa, âm thanh

Theo đúng truyền thống dòng game GOW, COO cũng không làm người chơi thất vọng về màn trình diễn đồ hoạ, âm thanh. Chất lượng đồ họa vốn đã "vắt kiệt sức" máy PS2 ở 2 phiên bản trước nay được tái hiện với chất lượng không thua kém chút nào trên máy PSP. COO luôn chạy mượt mà với khung hình ổn định cho dù có những đoạn bạn phải chiến đấu với hàng tá địch thủ dưới "cơn mưa" hiệu ứng từ các đòn tấn công và phép thuật. Ngoài ra, những quang cảnh hùng vĩ đến choáng ngợp sẽ làm người chơi mê mẩn cho dù đó là đồ họa in-game hay các đoạn phim cắt cảnh CG tuyệt đẹp.

Phần âm thanh vẫn có chất lượng như trong các phiên bản trên máy PS2 nếu không muốn nói là còn có phần nhỉnh hơn. Nhạc nền hào hùng đã hòa điệu nhịp nhàng với không khí thần thoại. Đảm nhận phần lồng tiếng vẫn là các tên tuổi quen thuộc với T.C. Carson trong vai Kratos và Linda Hunt hoàn thành xuất sắc vai trò người dẫn truyện. Bạn nên sử dụng tai nghe để có thể cảm nhận hết chất lượng âm thanh trong COO.

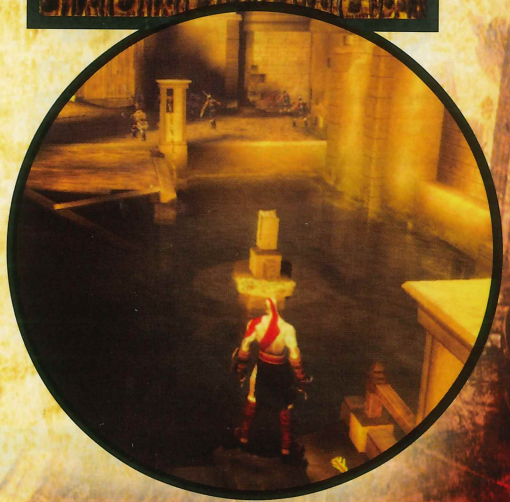
Nơi huyền thoại bắt đầu

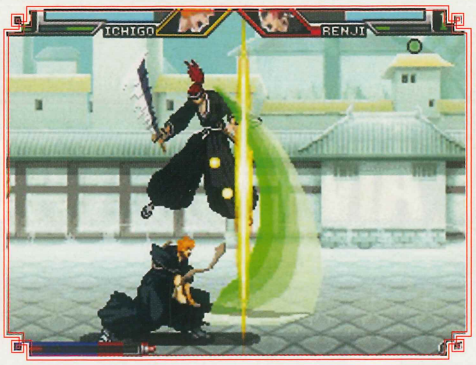
Không còn nghi ngờ gì nữa, nếu bạn đã từng yêu thích các phiên bản GOW trước đây thì chắc chắn bạn không thể bỏ qua COO. Còn gì thú vị hơn khi được chứng kiến những chiến công ở thời kỳ trước khi người chiến binh này trở thành thần chiến tranh huyền thoại! Chắc chắn một khi bạn đã đặt chân vào thế giới COO thì đó sẽ là một chuyến phiêu lưu hấp dẫn cho tới tận những phút cuối cùng của trò chơi xuất sắc này.

XUÂN QUANG

BÊN LỀ COO

- Cùng với sự xuất hiện của COO, Sony đã công bố sẽ cho ra mắt phiên bản PSP đặc biệt mang tên Limited-Edition "Deep Red" PSP với nhân vật chính trong xêri God of War là Kratos in lên mặt sau của máy, dự kiến ra mắt vào 06/2008. (Hình 6).
- Bộ vi xử lý của máy PSP theo thiết kế của Sony được thiết lập chạy ở tốc độ mặc định 222MHz. Trong qua trình phát triển COO, Sony đã cho ra mắt bản firmware mới cho PSP nhằm giúp bộ vi xử lý có thể chạy ở tốc độ tối đa 333MHz.
- COO sử dụng engine Ready at Dawn Engine 2.0 của hãng phát triển Ready at Dawn. Đây là phiên bản đã được nâng cấp của engine mà hãng đã dùng để phát triển game Daxter trên PSP. Cũng theo tiết lộ của giám đốc Ru Weerasuriya, game đã phải lược bỏ nhiều tính năng hấp dẫn như phần chơi multiplayer và co-op cũng như một số câu đố và các nhân vật khác để kịp ra mắt, tiếc thật!





LƯỠI KIẾM Định Mệnh

Trong khi các anime ăn khách như Dragon Ball Z, Naruto đều chiếm chỗ đứng quan trọng trong làng game Nhật lẫn ngoài nước thì Bleach có phần yên ắng hơn do tất cả các tựa game này chỉ phủ sóng tại quê nhà. Đây là lý do rất nhiều fan kỳ vọng vào việc ra đời của The Blade of Fate (TBoF), nhất là khi nó ra mắt cùng thời điểm với người anh em song sinh khác là Shattered Blade (dành cho Wii).

TBoF quy tụ hơn 28 gương mặt vốn đã quá quen thuộc với các fan như chàng kiếm sĩ trẻ Ichigo Kurosaki, nữ hiệp da màu Yoruichi Shihôin, xạ thủ kính cận Uryu Ishida... Không chỉ phong phú về khả năng tùy chọn nhân vật, điểm hút hàng của TBoF chính là tốc độ trận đấu nhanh, các đòn liên hoàn được thiết kế đẹp mắt và đặc biệt là tận dụng triệt để chức năng màn hình đôi cảm ứng độc đáo của NDS.

TboF đơn giản hóa phím bấm khi cho ra đời hệ thống phím ảo được bố trí trên màn hình cảm ứng. Theo đó, một khi nhân vật đã tích lũy đủ năng lượng (được sạc dần khi tấn công đối phương bằng các chiêu thức đơn giản) bạn chỉ việc nhấn các phím ảo trên "touch screen" là có thể thưởng thức các tuyệt chiêu "quên sầu". Ngoài ra, màn hình cảm ứng còn là nơi để bạn kích hoạt những lá bài ma thuật giúp tăng sức đánh, hồi máu... cho nhân vật. Chính những cải tiến sáng giá này giúp nhịp độ các trận đấu của TBoF được tăng lên đáng kể và chỉ cần chút khinh suất là bạn có thể "lên đĩa".

Ngoài phần chơi theo cốt truyện (Story Mode), TBoF còn cho phép bạn thử sức ở các phần chơi khác như Time Attack, Survival và Challenge Mode để kiếm điểm thưởng và mở khóa những phụ lục sáng giá khác như các lá bài ma thuật, âm thanh, màu sắc... cho nhân vật. Đặc biệt game còn hỗ trợ thêm phần chơi trực tuyến qua hai hình thức đấu đơn và đôi giúp bạn có thể "so chiêu" cùng vô số tay chơi khác. Việc phân chia tuyệt kỹ và sức mạnh giữa các tuyến nhân vật trong TBoF chưa được cân bằng và thường nghiêng về các tuyến nhân vật chính trong truyện lẫn phim. Hy vọng nhà sản xuất sẽ khắc phục được khuyết điểm trong bản Dark Soul được dự tính sẽ tiếp tục phát hành trên DS trong nay mai.

Cùng với Tekken Dark Ressurection, Street Fighter Alpha 3 MAX, TBoF chắc chắn là game đối kháng hay nhất trên hệ cầm tay mà bạn không thể thiếu trong bộ sưu tập.

THANH HÀ

BLEACH THE BLADE OF FATE	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Treasure
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	9/10/2007
ESRB	Teen

ƯU

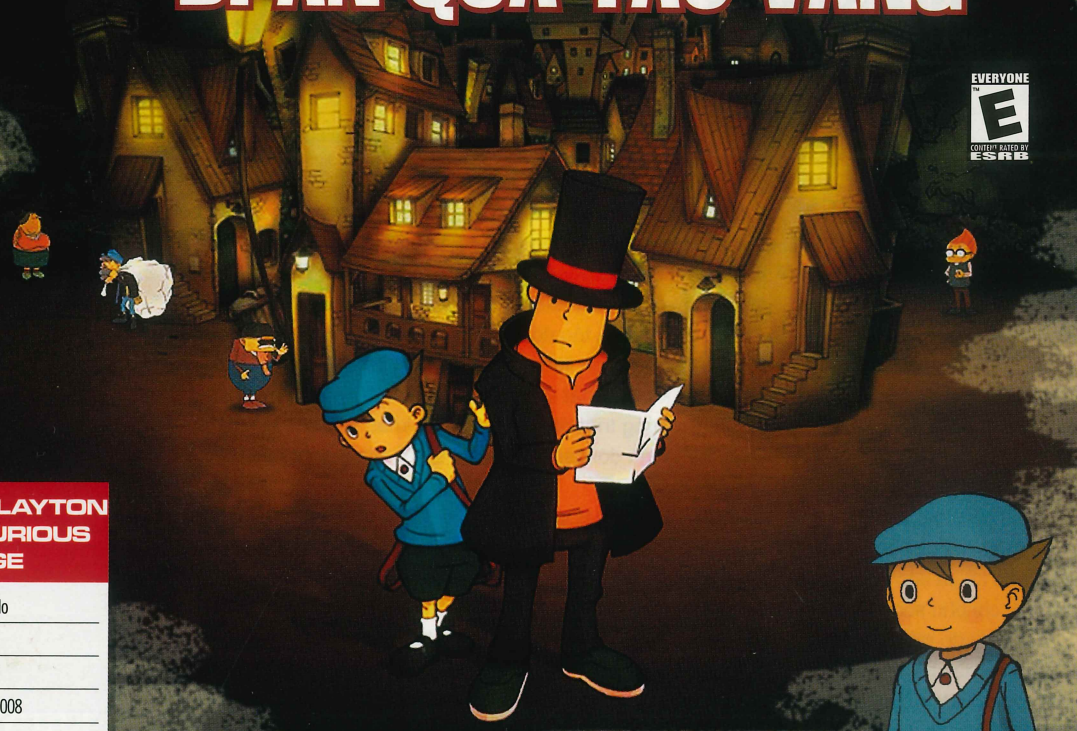
- Đồ họa đẹp mắt.
- Cách chơi dễ nắm bắt và hấp dẫn.
- Hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến.

KHUYẾT

- Các nhân vật chưa được thiết kế cân bằng.

PROFESSOR LAYTON and the CURIOUS VILLAGE

BÍ ẨN QUẢ TÁO VÀNG



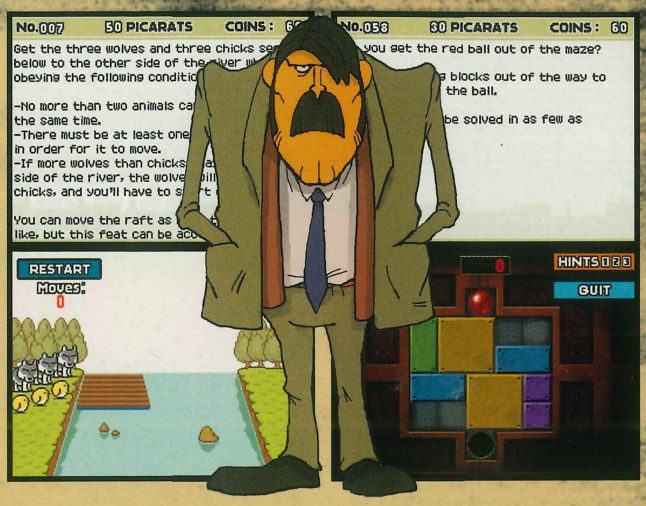
PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Level 5
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	10/02/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Nintendo DS

"Professor Layton and the Curious Village có sức hấp dẫn không kém gì những bộ truyện tranh trinh thám đến từ xứ sở mặt trời mọc."

Trong khi thể loại game phiêu lưu đang dần khuất bóng sau "thời hoàng kim" thập niên 90 thì những game giải đố như Sodoku, Puzzle Quest, Cooking Mama… lại đang ăn nên làm ra nhờ cách chơi đơn giản, phù hợp mọi lứa tuổi và không đòi hỏi người chơi phải đào sâu hay bám sát quá nhiều chi tiết mà game đưa ra. Nhờ dễ phổ biến và đem lại nguồn thu đáng kể nên không ít nhà phát triển chuyển sang đầu tư nhiều sản phẩm thuộc thể loại này. Từng ghi dấu ấn rõ nét trong làng game với nhiều game nhập vai có chất lượng như Dark Cloud 1&2, Dragon Quest 8, Rogue Galaxy… Level-5 – nhà phát triển đến từ quê hương của các Samurai, cũng "tay ngang" thử sức mình ở thể loại game giải đố với sản phẩm đầu tay Professor Layton and the Curious Village.

Cốt truyện ly kỳ

Game bắt đầu khi giáo sư Laton cùng với chàng trợ lý trẻ Luke được mời đến gia trang tại St. Mystere của góa phụ Lady Dahlia, để giải bí ẩn liên quan đến quả táo vàng "Golden Apple". Đây là bí mật được gợi ý trong di chúc trước khi chồng của bà – ông Baron Reinhold lâm chung. Di chúc ghi lại rằng người nào có thể giải đáp được bí mật về Golden Apple sẽ thừa kế toàn bộ tài sản mà ông để lại. Dù mời rất nhiều chuyên gia cũng như mọi người trong làng để lần ra manh mối kỳ cục này nhưng cho đến nay vẫn không ai biết được hàm ý



Golden Apple mà ông Baron nói đến.

Khi đặt chân đến ngôi làng này, cả giáo sư Layton và trợ lý Luke bắt gặp nhiều chuyện kỳ quái hơn như con mèo Claudia của bà Dahlia bị mất tích và bà không chịu tiếp bất kỳ ai cho đến khi tìm được nó; chiếc tay vịn để quay cây cầu nối giữa làng và bên ngoài bỗng nhiên biến mất khiến mọi người trong làng bị cách ly. Trầm trọng hơn là Simon, một trong những người được bà Dahlia mời đến gia trang để giải quyết câu đố bị ám sát và dấu vết mà hung thủ để lại chỉ là một bánh răng nhỏ bằng kim loại. Cùng lúc này quản gia Ramon của bà Dahlia cũng mất tích một cách khó hiểu… Tất nhiên, vị giáo sư đáng kính Layton không thể khoanh tay đứng nhìn hung thủ nhởn nhơ ngoài vòng pháp luật và để bí mật Golden Apple chôn sâu dưới lòng đất cùng ngài Baron.

Sức hấp dẫn khó tả

Thay vì đưa ra những đoạn hội thoại dài lê thê kèm theo những tình tiết "nóng" hay những câu đố mắt xích đòi hỏi người chơi phải quan sát, thu thập và kết hợp nhiều vật dụng cùng với óc phán đoán để giải quyết các vấn đề, Level 5 đã khôn khéo khi xé nhỏ cuộc phiêu lưu chính thành hơn 120 câu đố ở nhiều thể loại khác nhau. Mỗi câu đố được xây dựng độc lập, tách biệt nhau hoàn toàn và người chơi nhận nó từ việc trò chuyện với các nhân vật hoặc chạm vào các đồ vật được bố trí xuyên suốt cuộc phiêu lưu.

Một trong những điểm hay của trò chơi là các vế đố không bị giới hạn về thời gian giải quyết và bạn có thể thử bao nhiêu đáp án cũng được (mỗi đáp án sai sẽ bị trừ dần điểm Picarats dùng để đánh giá năng lực của bạn). Nếu cảm thấy các câu đố quá khó xơi bạn có thể tranh thủ xem các gợi ý liên quan (tối đa là 3 cho mỗi câu đố). Tất nhiên điều này buộc bạn phải đánh đổi bằng các đồng xu (hint coins) được giấu trong mọi ngóc ngách trên đường đi.

Phần lớn các vế đối trong game đều đưa ra phương án và cách giải quyết khá lô-gic và chặt chẽ. Điều thú vị là trong số này, bạn có thể gặp lại những câu đố quen thuộc khi còn ngồi trên ghế nhà trường hoặc các cuộc thi được phát trên sóng truyền hình. Chẳng hạn, "Wolves and Chicks" bạn phải tìm cách đưa 3 cặp chó sói và gà sang sông (bảo đảm gà không bị sói ăn thịt) bằng chiếc bè gỗ chỉ chở được tối đa là 2 con; nếu số sói nhiều hơn số gà bên bất kỳ bờ nào gà sẽ bị ăn thịt hay câu đố "Light Weight" buộc bạn chỉ bằng 2 lần cân phải xác định được quả cân nhẹ hơn trong số 8 quả cân giống hệt nhau.

Càng về sau các câu đố càng phức tạp và ngay cả khi đã được gợi ý toàn bộ, bạn cũng khó lòng tìm ra câu trả lời chính xác. "Quyền trợ giúp" là game cho phép bạn gác qua những câu hỏi khó (thường là những câu hỏi ẩn giúp kiếm thêm điểm thưởng) để tập trung vào phần trọng tâm (khoảng 80 hoặc 85 câu trên tổng số 120 câu). Một khi đã hoàn thành xuất sắc mọi câu hỏi mà game đặt ra, bạn có thể kết nối trò chơi trực tuyến thông qua phần Weekly Puzzle để tải về miễn phí những câu đố mới. Đây chắc chắn là phần chơi không thể bỏ qua để bạn thư giãn, nghiền ngẫm trong khi chờ đợi phần kế tiếp của trò chơi tuyệt vời này.

"Quyển truyện tranh" độc đáo

Không chỉ được đầu tư tốt về nội dung và cách chơi, phong cách thể hiện ấn tượng cũng là một trong những thế mạnh của Professor Layton and the Curious Village khi so sánh với các tựa game khác nhờ sự kết hợp giữa những đoạn phim chất lượng cao và việc lồng tiếng khá hoàn hảo, điều rất ít thấy trong một game của hệ NDS. Môi trường và nhân vật trong game được thiết kế theo kiểu vẽ tay truyền thống với những họa tiết sinh động làm cho trò chơi tạo được sức hấp dẫn khó tả như quyển truyện tranh trinh thám Meitantei Konan (Thám tử lừng danh Conan) hay Tantei Gakuen Kyu (Detective School Q – Học Viện Thám Tử) từng làm điên đảo các fan trên thế giới và Việt Nam. Khuyết điểm duy nhất của game chính là âm nhạc. Chúng lặp đi lặp lại khá chán và đôi lúc gây khó chịu, buộc bạn phải giảm âm lượng hoặc tắt hẳn để tập trung vào việc giải đố.

Professor Layton and the Curious Village là sự đan xen giữa yếu tố phiêu lưu, cốt truyện hay và câu đố hấp dẫn nhằm mang đến cho người chơi những trải nghiệm độc đáo, mang tính thư giãn, giáo dục cao. Và đây chắc chắn là món quà độc đáo nếu bạn là người có máu "trinh thám".

BẢO QUYÊN

Ưu

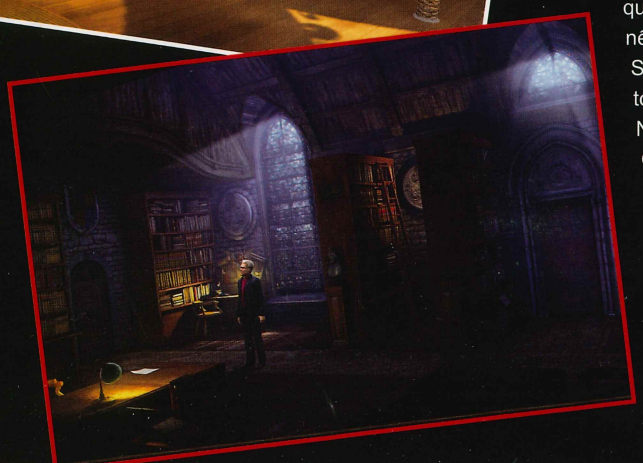
- Cốt truyện hấp dẫn.
- Các câu đố sáng tạo và lô-gic.
- Các nội dung tải về đều miễn phí làm tăng giá trị chơi lại.
- Đồ họa sinh động, khâu lồng tiếng tốt.

Khuyết

- Nhạc nền lặp lại nhiều và gây khó chịu.

SECRET FILES 2
HỒ SƠ MẬT

SỐ LƯỢNG ĐẦU GAME HAY CỦA THỂ LOẠI PHIÊU LƯU THEO KIỂU "TRỎ VÀ NHẤN" CÓ LẼ CHẲNG ĐÁNG ĐỂ SO VỚI NHỮNG TỰA GAME HÀNH ĐỘNG NGẬP TRÀN TRÊN THỊ TRƯỜNG. THẾ NHƯNG, VẪN CÒN ĐÓ NHỮNG TIA HY VỌNG CHO NHỮNG TAY HAM MÊ PHIÊU LƯU, ĐÓ CHÍNH LÀ SECRET 2, PHẦN NỐI TIẾP CỦA SECRET FILES: TUNGUSKA.



Ra mắt vào năm 2006, Secret Files: Tunguska là một trong những tựa game phiêu lưu xuất sắc nhất trong năm 2006. Truyền thuyết về Tunguska đã giải quyết hoàn toàn, thế nên câu chuyện trong Secret Files 2 là hoàn toàn mới. Sau 2 năm, Nina Kalenkov và Max Gruber đang bước theo những công việc riêng của mình, cố gắng bỏ lại quá khứ sau lưng.

TỜ GIẤY DA BÍ ẨN

Hôm đó là ngày chuẩn bị một buổi lễ tại nhà thờ St. Mary the Virgin. Ngay từ sáng sớm, vị cha xứ đáng kính Matthew đã rời nhà và bắt đầu cuộc đi bộ ngắn ngang qua nghĩa trang để đến nhà thờ. Bất ngờ có tiếng chó sói tru, và cha cảm thấy có điều bất an. Khi gần tới nhà thờ, bất ngờ một mũi tên bắn trúng cha, khiến ông bất tỉnh tại chỗ. Hai người đàn ông trong trang phục đen xuất hiện sau những tấm bia, chầm chậm tiến về vị cha xứ đang nằm bất tỉnh trên mặt đất...

Tại trường đại học, Bishop Parrey đang ngồi đọc bức thư của Brother Matthew. Gửi kèm thư là một tờ giấy da ghi bằng một loại ngôn ngữ thời Trung Cổ mà người ta tìm thấy tại nghĩa trang. Nó đã tồn tại được qua hàng thế kỷ, và nay người ta gửi đến anh, hy vọng anh giải mã được những điều ghi trong đó. Brother Matthew khẳng định tờ giấy nhất định đang chứa đựng một điều gì nó rất quan

trọng, nhưng cũng cảnh báo rằng có một sự nguy hiểm tiềm tàng với những ai giữ nó. Chuông điện thoại reo, và một nhân viên của cục điều tra cho biết người gửi lá thư, Brother Matthew đã bị hạ sát.

HIỂM HỌA

Từ đoạn trailer giới thiệu cốt truyện, dễ dành nhận thấy nhà phát triển Fusionsphere Systems đang tạo nên một quá trình tiếp theo phiên bản trước. Trong 10 phút đầu tiên, bạn có thể thấy phong cách điện ảnh của đoạn cắt cảnh đã được cải thiện rõ nét. Phông nền của game tối hơn phiên bản trước, như muốn cảnh báo rằng ngày tận thế đã gần kề, và bạn sẽ cảm thấy bị kích thích, lập tức muốn được dấn thân ngay vào một cuộc phiêu lưu cực kỳ hấp dẫn và huyền bí.

Theo lời cảnh báo của Brother Matthew, nếu giữ tấm giấy da quá lâu trong người thì nguy hiểm sẽ chực chờ. Điều này có liên quan đến Zandong, người đã từng nói về ngày tận thế trước kia. Vì thế, hành động của người chơi là cần tìm một chỗ cất giấu an toàn và nhanh chóng rời khỏi đó. Rồi Bishop Parrey cũng trở thành nạn nhân trong một vụ mưu sát, nhưng ông đã kịp tiết lộ mọi việc cho Nina. Cô gái này quyết định đi biển để giải trí, và từ đó, khi Nina thấy mình đang ở trên cabin, cuộc phiêu lưu chính thức bắt đầu.

Đây là một cách giới thiệu game khá hay, sau đó nhẹ nhàng chuyển cho bạn tiếp tục thực hiện công việc tìm hiểu về các ký tự lạ trên tờ giấy và bí mật đằng sau chúng.

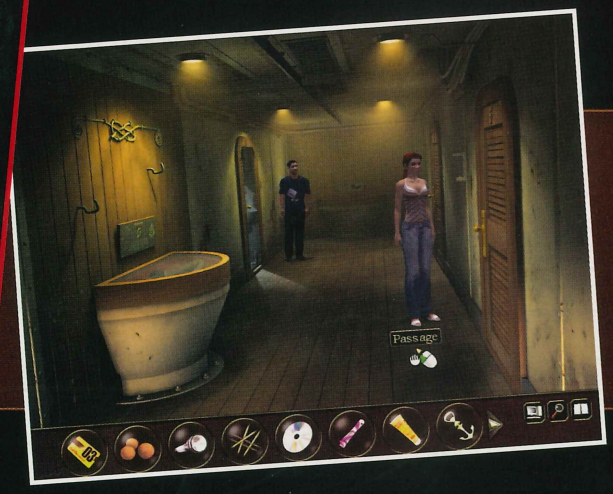
ĐẶC TRƯNG RIÊNG

Như bất kỳ một trò chơi phiêu lưu nào, Secret Files 2 đào sâu vào việc nghiên cứu kỹ từng milimet của môi trường, nhặt các vật dụng và kết hợp chúng để giải quyết các câu đố, đồng thời tìm hiểu những mẩu chuyện nhỏ thông qua việc tiếp xúc với các nhân vật mà Nina gặp trong chuyến đi, từ đó có thể ráp lại thành một câu chuyện hoàn chỉnh. Việc duy nhất mà bạn phải làm trong một game có giao diện thân thiện, rõ ràng như Secret Files 2 là nhấn chuột. Hỗ trợ cách thiết kế là tính năng tìm hiểu vật dụng khá hữu ích: khi còn băn khoăn về công dụng của một món đồ, bạn sẽ thấy một loạt các tùy chọn khác nhau hiện ra theo vị trí của con trỏ chuột, cùng trạng thái tương tác của vật đó.

Đa phần các câu đố trong Secret Files 2 sẽ thể hiện theo phong cách cũ của phiên bản Tunguska. Nhưng như nhiều tựa game phiêu lưu trò và nhấn khác hiện nay, Secret Files 2 pha trộn cả 2 dạng câu đố lô-gíc và phi lô-gíc. Chưa rõ là dạng câu đố phi lô-gíc có khó khăn hay không, nhưng chắc chắn những công thức "quái lạ" như khi gắn nhẫn, hoa khô với vải sẽ tạo ra chiếc mũ, sẽ khiến bạn phải đau đầu. Tất nhiên, chúng mang lại sự thách thức đáng kể, và có thể bạn sẽ cảm thấy thực sự thỏa mãn cao độ khi đã giải quyết xong.

ĐỔI MỚI

Về đồ họa, hiện Secret Files 2 đã có thể chạy trong điều kiện độ phân giải cao, và hỗ trợ widescreen với nhiều tùy chọn khác nhau. Chuyển động của nhân vật và các vật dụng thì tốt hơn và giúp game sát với thực tế hơn. Từ những đám mây trên bầu trời đến bóng của những ngọn đèn lung linh dưới nước trông rất sống động.



Những âm thanh lạc lõng và nhạc nền hiếm hoi đã trở thành những thứ thuộc về quá khứ. Âm thanh trong Secret Files 2 được chia thành 14 phần hoàn chỉnh, với sự hiện diện của những bản nhạc riêng biệt của mỗi phần.

Một vài nét cơ bản trên cho thấy cả Fusionsphere Systems và Animation Arts đều nhắm tới việc xây dựng Secret Files 2 dựa theo những ưu thế của phiên bản trước. Dù nhiều phần việc đã thay đổi theo thời gian, nhưng họ vẫn rất hứng thú thực hiện phần tiếp theo này. Bên cạnh đó, cốt truyện của dòng game Secret Files, vốn liên quan chặt chẽ đến bí mật về một "New World Order", chắc chắn sẽ góp phần khơi dậy cảm hứng của người chơi.

ĐẶNG CHÂU

FALLEN ANGEL SACRED 2

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

THIÊN THẦN LẠC LỐI

NẾU DIABLO ĐÃ CÓ CÔNG THIẾT LẬP NỀN MÓNG VỮNG CHẮC CHO THỂ LOẠI NHẬP VAI ĐI HANG (DUNGEON) HIỆN ĐẠI, RỒI OBLIVION CỦNG CỐ NỀN MÓNG NÀY RẤT TỐT, THÌ NAY ASCARON CŨNG MONG MUỐN ĐẨY MẠNH HƠN NỮA VỚI SACRED 2: FALLEN ANGEL.

THAM NÊN «THÂM"

Sacred 2: Fallen Angel (Sacred 2) lấy bối cảnh 2000 năm trước các sự kiện trong trò chơi nhập vai Sacred. Trong phiên bản này, các thiên thần Seraphim được xem là thuộc hạ của Đấng Sáng Tạo tối cao - vị thần đầy quyền năng sáng tạo ra các sinh vật. Tuy nhiên, Seraphim đã đánh cắp một hộp nhỏ chứa quyền năng của Đấng Sáng Tạo để tự tạo ra một thế giới của riêng mình - Ancaria.

Không lâu sau, vụ việc này vỡ lở, nhưng Đấng Sáng Tạo không trừng phạt Seraphim. Thay vào đó, ngài đưa ra một thử thách cho Seraphim: làm cho các sinh vật trong thế giới "ngầm" kia phải chung sống hòa thuận và cân đối. Điều này không dễ dàng gì, khi tộc High Elves đã bắt đầu bành trướng thế lực thống trị lên các tộc yếu hơn và nguy cơ bạo loạn trong Ancaria hiện ra ngay trước mắt...

Khởi đầu Sacred 2, người chơi sẽ chọn 1 trong 6 nhân vật thuộc các tộc Dryad, High Elf, Inquisitor, Seraphim, Shadow Warrior hoặc Temple Guardian. Ngoại trừ nhân

Tên game: Sacred 2: Fallen Angel	**Phát triển:** Ascaron	**Dự kiến phát hành:** Tháng 9/2008
Thể loại: Nhập vai hành động	**Phát hành:** Cdv Software	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

vật thuộc 2 tộc Inquisitor và Seraphim bị ép buộc phải theo đường Shadow hoặc Light ngay từ ban đầu, nhân vật thuộc các tộc còn lại sẽ được tùy chọn theo ý thích. Con đường mà người chơi lựa chọn sẽ liên quan đến các nhiệm vụ, loại đồng minh, cũng như thái độ và cách giao tiếp của các NPC với nhân vật.

Song song với 2 con đường Light và Shadow là 2 cốt truyện song song. Mỗi phần sẽ có khoảng 180 nhiệm vụ. Trong số đó có một vài quest trông có vẻ tương tự nhau do các nhân vật ở trong 2 chiến dịch sẽ tiếp xúc với nhiệm vụ từ 2 bên chiến tuyến. Ví dụ, một anh hùng đeo đuổi chiến dịch Light thì có thể sẽ lãnh nhiệm vụ bảo vệ một ngôi làng, trong khi người theo chiến dịch Dark thì phải phá hủy nó.

KHÁM PHÁ ANCARIA

Điểm hấp dẫn đầu tiên là thế giới Ancaria trong Sacred 2 rất rộng lớn, theo nhà phát triển Ascaron thì tổng diện tích khoảng 22 dặm vuông, trong đó có khoảng 100 hang dungeon, tha hồ để người chơi tung hoành. Sống trong một thế giới rộng lớn như vậy, bạn sẽ không phải đi bộ mà sử dụng các cổng dịch chuyển tức thời được mở ra theo từng cảnh để dễ dàng di chuyển đến các lục địa khác nhau, nếu không, với hai vị trí xa nhất, từ tây bắc đến đông nam, bạn sẽ mất đến 6 giờ đi bộ (chưa tính thời gian giải quyết các rắc rối trên đường đi).

Điểm hấp dẫn thứ hai là Sacred 2 có rất nhiều loại thú cưỡi, từ các loài vật thông thường cho đến những con chiến mã uy dũng. Mỗi nhân vật sẽ có "chiêu cưỡi" khác nhau. Ví dụ, Seraphim có thể cưỡi hổ, trong khi Shadow Warrior cưỡi Hellhound – con sói có răng nanh sắc nhọn. Những thú cưỡi như Hellhound có khả năng tấn công mạnh mẽ, bằng chính những đặc điểm riêng của nó như răng sắc, vuốt nhọn, tốc độ kinh người... Nhà phát triển chỉ tiết lộ một ít về thú cưỡi, nhưng chắc hẳn sự thú vị về chúng sẽ chưa dừng lại ở đó.

Ascaron cho biết, trong Sacred 2, họ bổ sung yếu tố tinh thần vào hệ thống chỉ huy của AI máy, nhằm tăng cường độ "thật" cho các nhóm quái vật, thay cho phong cách "y chang" của từng con trước kia. Ví dụ, toán quân ma sẽ do một phù thủy chỉ huy. Nếu người chơi có thể triệt hạ được tên thủ lĩnh, tinh thần của toán quân ma sẽ sa sút thậm tệ, có thể khiến chúng sợ hãi, bỏ chạy tán loạn cho đến khi có thủ lĩnh mới.

Một game đầy hang dungeon thì không thể thiếu được những trận đấu trùm gian nan. Trong một đoạn giới thiệu, có cảnh chiến binh Shadow Warrior lăn xả vào một con mực khổng lồ và tử chiến với nó nhưng chẳng thu được kết quả gì. Ascaron cho biết mỗi loại trùm sẽ có những điểm yếu, hay tập tính "xấu" nào đó để người chơi tận dụng. Những trận đánh như vậy không phải đơn giản là trang bị vũ khí xịn nhất, giáp "trâu" nhất là xong, vì thế, bạn phải nghiên cứu thật kỹ trước khi có ý định đánh bại chúng. Một vấn đề thách thức đấy!

KẾT NỐI CHƠI MẠNG – CHƠI ĐƠN

Chơi mạng là một trong những chìa khóa then chốt khi phát triển Sacred 2, với sự xuất hiện của nhiều chế độ chơi từ hợp tác đến những trận đấu tay đôi player-versus-player (PvP) ác liệt. Sáng kiến mới trong phần chơi mạng của Ascaron là bạn vẫn có thể phát triển nhân vật trong phần chơi đơn của mình. Vì vậy, để dễ nâng cao sức mạnh cho nhân vật, bạn có thể chơi phối hợp với người khác, khám phá các hang dungeon dành cho nhóm – vốn có rất nhiều món đồ quý giá. "Ăn tiền" là ở chỗ đấy!

Sacred 2 hiện đang được phát triển cho PC và Xbox 360. Với Xbox 360, bạn có thể chơi 2 người chung một máy (chung 1 màn hình chứ không chia đôi), hoặc chơi nhóm 4 người qua Xbox Live. Còn trên PC, bạn có thể dùng tay cầm Xbox 360 để điều khiển nhân vật thay cho chuột và bàn phím.

Liệu Sacred 2: Fallen Angel sẽ thể hiện như thế nào sau những màn giới thiệu "có cánh" từ nhà phát triển Ascaron? Dù sao đi nữa, nếu muốn thử sức với những nhiệm vụ phức tạp, hay muốn thăm dò các hang dungeon bí ẩn, bạn phải chờ đến tháng 9 này thôi.

ĐẶNG CHÂU

THẾ GIỚI BINH LỬA MERCENA

Cách đây 3 năm, phiên bản đầu tiên Mercenaries do Pandemic Studios phát triển đã gây một "cơn địa chấn" khá lớn với cách chơi tự do, "phô trương" tính năng vật lý và phá hủy môi trường. Đặc trưng dễ nhận ra nhất của trò chơi là một bối cảnh "mở", khí tài phương tiện đa dạng, lối chơi tự do và nhất là một nền đồ họa ứng dụng cơ chế vật lý tốt. Ở bản thứ hai mang tên World in Flames, những yếu tố này được thiết kế cải tiến lại với ứng dụng từ công nghệ mới, và đặc biệt bộ engine vật lý Havok phiên bản 4.5. Bộ engine này cho phép sự phá hủy vật lý áp dụng lên mọi vật thể trong trò chơi, tuy không tuyệt đối nhưng nhà phát triển tự hào rằng trong Mercenaries 2, những gì bạn thấy là những gì bạn có thể phá hủy được. Mặc dù có vẻ hơi khoa trương, nhưng đây lại là chi tiết khá thú vị và thu hút không ít các fan game hành động bắn súng.

Bối cảnh ở Mercenaries 2: World in Flames (M2) cũng tương tự như phần một, với cuộc nội chiến và nhiều lực lượng trên thế giới lao vào xâu xé. Lần này "địa điểm hành nghề" của tập đoàn lính đánh thuê là Venezuela, một quốc gia Nam Mỹ nổi tiếng với nguồn dầu hỏa dồi dào. Tên độc tài Solano của nước này có âm mưu thống trị những mỏ dầu và đã thuê bạn cùng những đồng nghiệp bảo vệ nguồn tài nguyên này khỏi lực lượng nổi dậy quốc gia. Tình hình càng rối ren hơn khi cuộc nội chiến có sự tham gia của những lực lượng khác đến từ khắp nơi trên thế giới. Sau khi Solano từ chối trả tiền, bạn trở thành chiến binh tự do và "đòi nợ" hắn trong cuộc chiến này bằng cách đầu quân cho nhiều lực lượng khác. Đúng như đặc trưng của phiên bản trước, M2 không đóng khuôn bạn vào thẳng một lực lượng

nào. Bạn nhận được đơn đặt hàng, lựa chọn, thực hiện nhiệm vụ và cuối cùng là lấy tiền.

Bối cảnh nội chiến tuy quen thuộc, nhưng qui mô của trò chơi lại được nâng tầm khá nhiều, nhất là việc thiết kế màn chơi. Mỗi nhiệm vụ sẽ được chia làm nhiều mục tiêu nhỏ và có tính liên kết với nhau. Màn chơi rộng lớn cũng cho phép Pandemic Studios thử nghiệm lối chơi "free-roaming" và đưa vào hàng loạt những nhiệm vụ đặc biệt. Một yếu tố mới

bạn... mượn tạm.

Ngoài các loại súng trường, tiểu liên quen thuộc, các thứ "đồ chơi" được nhấn mạnh ở bản này là loại vũ khí có sức công phá lớn: súng phóng lựu, rocket, các loại lựu đạn... Ngoài lựu đạn thường, bạn còn được trang bị loại lựu đạn đặc biệt có thể dính vào mọi bề mặt và kích nổ từ xa. Sở dĩ M2 "ưu ái" những loại vũ khí mạnh như trên là do trò chơi muốn thể hiện sức mạnh của cơ chế vật lý và phá hủy chi tiết của mình. Một ví dụ để giải thích điều này

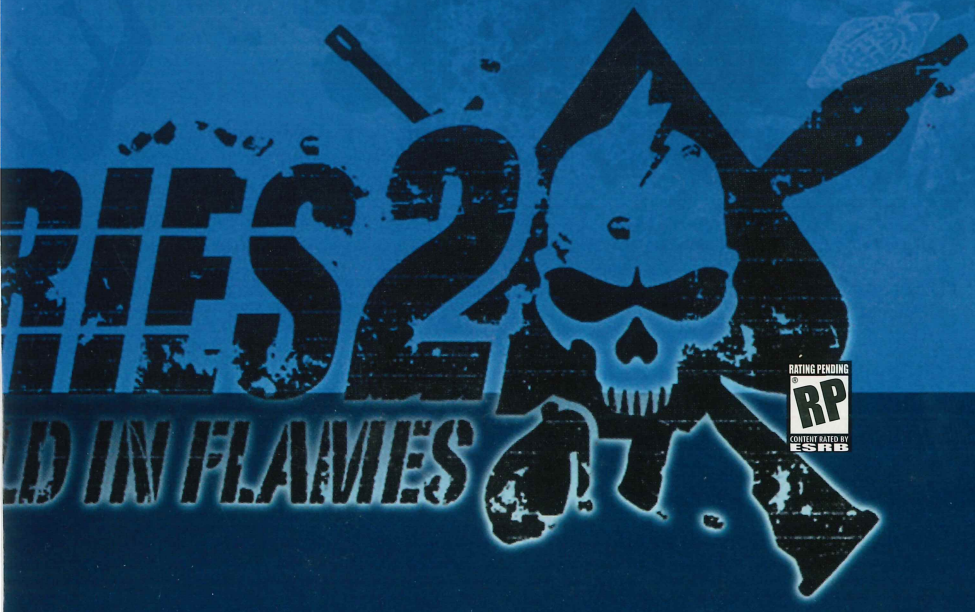
sử dụng khi cần thiết... Tất nhiên, những việc này sẽ khiến bạn mất đi một khoản tiền nhất định, nhưng không đáng kể so với khoản thu về sau mỗi nhiệm vụ.

Hệ thống nhân vật ở M2 đánh dấu sự trở lại của ba "ngôi sao": Mattias, một tay súng Thụy Điển đam mê những trận chiến hoành tráng; Jennifer, một nữ bắn tỉa thiện nghệ yêu tiền hơn... bạn trai; và cuối cùng là Chris Jacobs, một cựu binh lạnh lùng và mạnh mẽ. Bạn có thể chọn một trong ba nhân vật này để thực hiện nhiệm vụ, và ngoài ra M2 còn cho phép bạn chơi co-op với một người bạn khác ở bất cứ nhiệm vụ nào. Sau mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ nhận được bảng tổng kết lẫn số tiền thưởng. Tiêu chí đánh giá của trò chơi căn cứ qua số lượng nhiệm vụ chính và phụ đã hoàn thành. Ngoài ra, một lưu ý khác dành cho bạn là chỉ số "uy tín" mà các phe phái dành cho bạn sau mỗi nhiệm vụ sẽ quyết định những gì bạn làm tiếp theo. Nếu quá thiên về một phe thì bạn sẽ "mất cảm tình" của các phe khác và sẽ bị săn đuổi ở khu vực của họ. Bạn cũng có thể kiếm được nhiều tiền thưởng hơn nếu biết cách cân bằng lòng tin giữa các phe và thu về những tài nguyên cần thiết, không chỉ là tiền mà còn là các vũ khí và phương tiện đặc biệt.

Mercenaries 2: World in Flames đến

trong trò chơi nhằm tiết kiệm thời gian cho bạn là chiếm cứ điểm đáp (landing zone), giúp bạn di chuyển tới các khu vực trong màn chơi một cách nhanh chóng. Số lượng phương tiện trong trò chơi lên đến con số 130, bao gồm nhiều loại xe chiến đấu, tăng, thiết giáp, trực thăng, ca-nô cùng hàng loạt những xe dân sự khác mà

là khi tấn công một tháp canh, bạn có thể dùng súng để hạ tên lính gác, nhưng với cơ chế vật lý tốt, bạn chỉ cần dùng thuốc nổ phá chân tháp là mọi thứ sẽ được "dọn dẹp" nhanh chóng. Trong khi chiến đấu, bạn cũng có thể gọi thêm máy bay cứu viện thả bom oanh tạc khu vực; gọi trực thăng thả các vũ khí, phương tiện để bạn



thời điểm này vẫn chưa có những ý tưởng quá mới mẻ so với người đi trước, nhưng cách chơi chính vẫn có sức hấp dẫn riêng với sự "phụ họa" đắc lực của chế độ đồ họa vật lý. Hiện mảng chơi online của trò chơi đang còn trong vòng bí mật, nhưng M2 vẫn hứa hẹn một "vụ nổ" ấn tượng trong năm 2008 này ở thể loại hành động bắn súng.

CẨM TÚ

MARIO KART WII

GIẢI ĐUA XE VƯƠNG QUỐC NẤM

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Anh chàng thợ ống nước trứ danh của Nintendo quả là đa tài và tràn đầy tinh thần thể thao. Hết tranh tài bóng đá, bóng rổ, bóng chày, golf ... rồi mới đây là thi tài cùng Sonic trong thế vận hội Olympic. Vận động tay chân chán chê, sắp tới Mario lại tiếp tục thử thách tài năng đua xe của chính mình trong tựa game Mario Kart Wii (MKW).

Mario Kart là một trong những dòng game thể thao mang thương hiệu Mario lâu đời nhất; đã có mặt trên tất cả mọi hệ máy của Nintendo, kể từ phiên bản đầu tiên xuất hiện trên SNES (năm 1992). Do vậy, các game thủ cũng không mấy bất ngờ khi nghe chủ tịch Nintendo Bắc Mỹ - Reggie Fils-Aime công bố tựa game đua xe rất dễ thương này sẽ đổ bộ lên Wii.

TÙY CHỌN KIỂU ĐIỀU KHIỂN

Khi được phát hành, MKW sẽ được bán kèm theo một thiết bị hình vô lăng, được gọi là Wii Wheel. Chiếc vô lăng này nhìn chung không có gì đặc biệt, dùng để gắn Wii Remote vào (theo tư thế nằm ngang) để người chơi thực sự có cảm giác như đang cầm vô lăng xe đua thật. Tuy nhiên, game sẽ không gò bó người chơi ở cách điều khiển này. Nintendo tiết lộ, người chơi có thể lựa chọn đến 5 cách điều khiển đua xe trong game. Đó là: gắn Wii Remote vào vô lăng Wii Wheel, cầm ngang Wii Remote (không gắn vào Wii Wheel), kết hợp Wii Remote và Nunchuk và sử dụng gamepad truyền thống như tay cầm GameCube và Classic.

Với cách điều khiển chính thức (cầm ngang Wii Remote hay gắn vào Wii Wheel), bạn chỉ cần nghiêng qua nghiêng lại tay cầm để điều khiển xe, tương tự như mini-game lái xe trong WarioWare: Smooth Moves hay trò chơi Excite Truck trước đây. Nút 1 là ga và nút 2 sẽ là thắng. Bốn phím D-pad (lúc này nằm bên trái) sẽ được dùng để sử dụng các đồ vật tấn công hay phòng thủ (nhấn lên để ném về phía trước và nhấn xuống để tung ra phía sau).

"CỔ ĐIỂN" VÀ "HIỆN ĐẠI"

Game sẽ có tổng cộng 32 vòng đua. Trong đó, 16 vòng được "gom góp" từ các phiên bản Mario Kart trước đây, cùng với 16 vòng đua mới toanh. Với các vòng đua cũ, các fan kỳ cựu của dòng game sẽ gặp lại những cung đường

quen thuộc như Peach Beach và Waluigi Stadium trong bản Mario Kart Double Dash (GameCube), Yoshi Falls và Delfino Square trong Mario Kart DS, Mario Raceway và Sherbet Land trong Mario Kart 64 (Nintendo 64), Shy Guy Beach trong Mario Kart Advance)Gameboy Advance) hay Ghost Valley 2 trong Super Mario Kart (SNES). Các màn đua cũ này đương nhiên sẽ được tinh chỉnh lại để phù hợp với khả năng đồ họa của Wii. Bên cạnh đó, nhà sản xuất cũng muốn người chơi "ôn lại kỷ niệm xưa" khi vẫn để lại những nét đồ họa đầy... ô vuông trong các vòng đua lấy từ các máy xưa cũ như SNES hay Gameboy Advance.

TAY ĐUA SẴN SÀNG

Tham gia "mùa giải" 2008 lần này, hầu như những nhân vật quen thuộc trong Vương quốc Nấm đều tề tựu đông đủ. Ban đầu, game sẽ có 12 tay đua sẵn sàng cho người chơi lựa chọn, cùng những nhân vật "ẩn" khác sẽ lần lượt xuất hiện trong quá trình chơi. 12 tay đua ban đầu được phân loại thành 3 thứ hạng khác nhau. Và ứng với mỗi thứ hạng người chơi sẽ có dịp điều khiển các nhân vật khác nhau điển hình như hạng nhẹ bạn sẽ gặp lại các chú nhóc Baby Mario, Baby Lugi... Hạng trung sẽ là sự góp mặt của Mario, Luigi, Peach, Yoshi. Trong khi đó hạng nặng sẽ là nơi ngự trị của các tay đua "dữ dằn" như Wario, Donkey Kong, Waluigi và Bowser.

Những nhân vật "ẩn" khác, nhiều khả năng sẽ là những "cựu vận động viên" các "mùa giải" trước như Diddy Kong, Donkey Kong Jr., Toad, Daisy hay các "khách mời" Pac-Man và Ms. Pac-Man. Đặc biệt, game còn cho phép người chơi "nhập cảnh" nhân vật đại diện Mii của chính mình để tham gia vào các cuộc đua. Điều này sẽ rất hấp dẫn khi bạn cần có một tay đua mang những đặc trưng riêng của mình trong các cuộc so tài trên mạng.

KART SO TÀI MÔTÔ

Bên cạnh những chiếc xe Kart mini truyền thống, giờ đây các tay đua sẽ trải nghiệm tài năng của mình với một loại phương tiện mới: xe môtô. Ban đầu, mỗi nhân vật sẽ có 6 loại xe để lựa chọn: 3 chiếc xe Kart và 3 môtô. Xét về sức mạnh, môtô sẽ tương đối yếu hơn Kart. Nhưng bù lại, những chiếc xe 2 bánh cơ động này sẽ có thêm tính năng "biểu diễn" (stunt) rất ngoạn mục, như... bốc đầu xe chẳng hạn. Khi phóng xe lên không, người điều khiển môtô cũng dễ dàng thực hiện các pha nhào lộn rất đẹp mắt. Bạn đừng xem thường những pha nhào lộn này nhé, vì khi thực hiện thành công, khi tiếp đất chiếc xe sẽ được "Boost" để tăng tốc rất nhanh.

Ba cấp độ đua truyền thống sẽ quay lại trong MKW: cấp 50, 100 và 150 phân phối. Bên cạnh đó, lần đầu tiên, trong mỗi vòng đua người chơi sẽ phải so tài với 11 tay đua khác. Như vậy, mỗi cuộc đua có thể có tối đa 12 tay đua, một sự gia tăng đáng kể từ con số 7 tay đua trong các phần trước. Lần này, với sự có mặt của xe môtô, các cấp đua được giới hạn: 50 phân phối chỉ dành cho xe Kart, 100 chỉ dành cho xe môtô và 150 cho phép cả hai loại cùng đua với nhau.

ĐUA MẠNG "NÓNG"

Nếu chơi trên cùng một máy, game hỗ trợ đến 4 người chơi cùng một lúc (qua chế độ chia màn hình). Trong khi đó, các cuộc đua trên mạng, 12 tay đua sẽ cùng so tài với nhau. Thú vị hơn nữa, game cho phép 2 người cùng chơi trên một máy khi so tài online. Điều này rất hấp dẫn vì hai bạn có thể tạo thành một đội đua ăn ý, có thể dễ dàng hỗ trợ và bảo vệ nhau trước những đối thủ khác trên mạng.

Ngoài ra, game còn có một mục gọi là Mario Kart Channel. Tại đây, bạn có thể xem thông tin về những người chơi trên khắp thế giới, tham khảo thứ hạng của mình trong bảng tổng sắp, cũng như tải về các màn trình diễn của người chơi khác để học tập kinh nghiệm, cũng như hàng loạt những nhiệm vụ, thử thách mà nhà sản xuất sẽ đưa ra định kỳ để người chơi có thể kiểm tra tay nghề của mình. Cho đến hiện tại, Nintendo vẫn đang cân nhắc liệu chỉ tích hợp Mario Kart Channel hay là đưa hẳn thành một kênh độc lập bên ngoài mục Wii Menu của máy Wii.

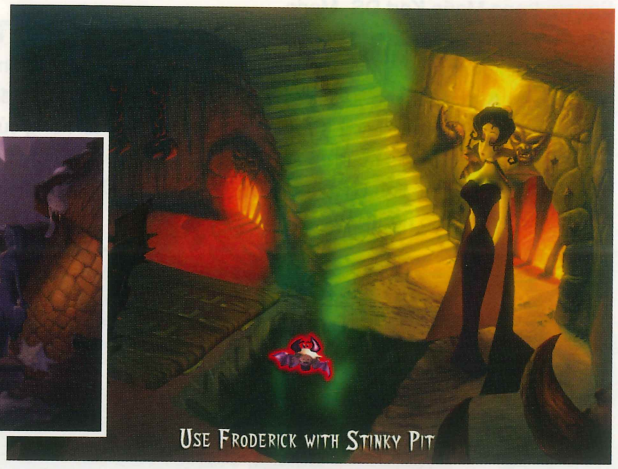
Với những cải tiến quyết liệt như vậy, đặc biệt là những cuộc đua hấp dẫn và nảy lửa đang chờ đón bạn tham gia cùng với hàng ngàn tay đua khác trong "giải đua tại vương quốc Nấm" thì không có lý do gì mà bạn lại bỏ lỡ một tựa game đua xe đầy hứa hẹn như MKW! Hẹn gặp lại bạn trên đường đua, khi mùa giải chính thức khởi tranh vào ngày 1-5 sắp tới nhé!

PHƯƠNG MAI

A Vampyre Story

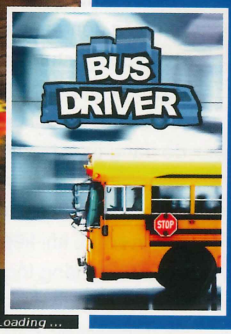
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Autumn Moon | **Phát hành:** Ascaron | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Trò chơi kể về một câu chuyện của ca sĩ hát nhạc opera nổi tiếng Mona De Lafitte bất ngờ bị hại bởi bá tước ma cà rồng Shrowdy Von Kiefer. Đáng lẽ Mona phải hứng chịu cuộc sống vô vọng của loài sinh vật sống trong bóng tối tại tòa lâu đài sầu thảm của Von Kiefer, nhưng để thoát khỏi số phận bi đát, cô quyết định bỏ trốn và cố gắng thực hiện giấc mơ ca sĩ tại nhà hát Paris Opera. Cùng bạn đồng hành là chú dơi láu lỉnh Froderick, Mona phải đối mặt với hàng tá thách thức và thích nghi bản chất ma cà rồng, đồng thời cũng tận dụng nó để ứng phó với các hiểm nguy.



Bus Driver

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** SCS Software | **Phát hành:** Meridian4/Excalibur Publishing | **Ngày phát hành:** 12/05/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Nhiệm vụ chính của bạn trong Bus Driver là vận chuyển hành khách tại một thành phố xinh đẹp. Không chỉ lái xe đúng lộ trình và đảm bảo thời gian hoàn tất cho mỗi chuyến xe, bạn còn phải luôn chấp hành tốt luật lệ giao thông và trong mọi trường hợp không được mang đến sự khó chịu cho hành khách dù là nhỏ nhất.

Game cung cấp 12 loại xe buýt để bạn lựa chọn, từ xe buýt 2 tầng ở Luânđôn, xe buýt đưa đón học sinh ở Mỹ cho đến xe buýt sàn thấp ở châu Âu. điều khiển một chiếc xe dài gần 30 thước trong những thành phố luôn kẹt không phải là một công việc dễ thở.

Dead Space

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 31/10/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

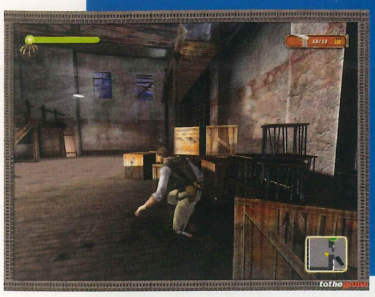
Cảm giác ẩm ướt, ngột ngạt và sợ hãi là những gì người chơi có thể cảm nhận được khi đạt chân vào game Dead Space. Trong game, bạn sẽ vào vai kỹ sư Isaac Clarke - một người đàn ông hết sức bình thường và đang phải sửa chữa trạm liên lạc trên tàu vũ trụ. Sự yên bình đó không tồn tại được bao lâu. Giật mình tỉnh giấc trong không khí náo loạn của các thuyền viên, Isaac nhận ra hầu hết đều bị các loại sinh vật ngoài hành tinh tàn phá cũng như tiêu diệt tàn bạo. Việc bạn cần làm lúc này là giúp Isaac sống sót trong màn đêm sâu thẳm của vũ trụ. Hãy chuẩn bị tinh thần cho những cuộc chiến khốc liệt nhất vào tháng 10/2008 này.

The Shadow of Aten

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Silicon Garage Arts | **Phát hành:** TBA | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

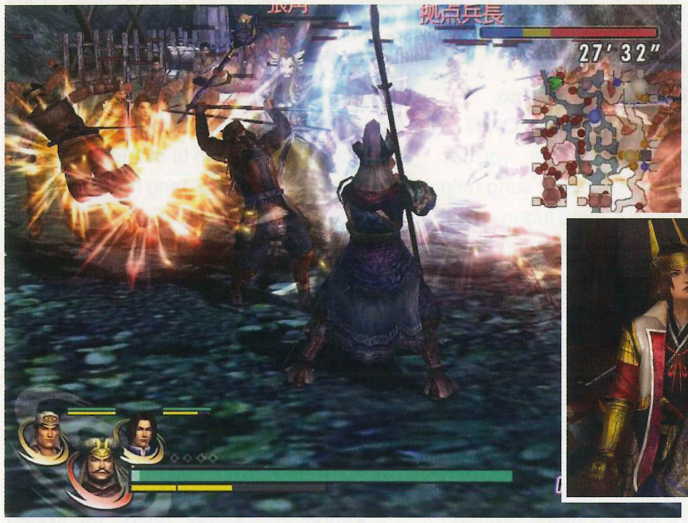
Thuộc thể loại hành động - thám hiểm, The Shadow of Aten đưa người chơi vào vai anh hùng Allan Scott, một nhà thám hiểu tài ba nhưng cũng rất khó hiểu, để dấn thân vào những cuộc hành trình khám phá Ai Cập huyền bí.

Không chỉ hấp dẫn ở những hành động nhịp độ cao, những khung cảnh hoành tráng, game còn mang đến cho người chơi nhiều điều bất ngờ khi khám phá thủ đô Cairo, ốc đảo Fayum, thành phố Luxor với vô số đền đài, lăng tẩm. Đặc biệt hơn nữa, tuy bối cảnh là những năm 1930, ngoài lạc đà, bạn còn có thể chọn nhiều loại phương tiện di chuyển hiện đại như xe hơi, xe tải hay môtô.



Warriors Orochi

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** KOEI | **Phát hành:** KOEI | **Ngày phát hành:** 28/3/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC, PSP



Sau khi "tung hoành" trên Xbox 360 và PS2, sắp tới đây Warriors Orochi, bộ sưu tập 77 nhân vật từ 2 dòng game nổi tiếng Dynasty Warriors và Samurai Warriors, sẽ có mặt trên PC và PSP. Warriors Orochi nhấn mạnh lối chơi Tactical Action của KOEI với đội hình 3 nhân vật: một người tham gia chiến đấu trực tiếp, hai người còn lại hỗ trợ bơm máu Life Meters và năng lực Musou Gauges. Trong chiến đấu, các chiến binh sẽ có cơ hội sử dụng khả năng Weapon Fusion, kết hợp các đặc tính của vũ khí để tạo ra các đòn đánh có sát thương mạnh mẽ lên đối phương.

Wolf of the Battlefield: Commando 3

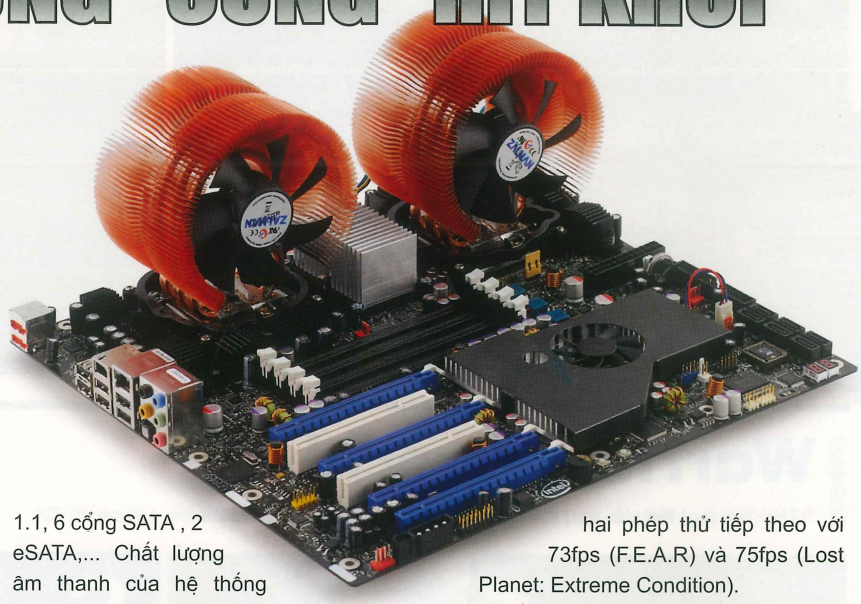
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Backbone Emeryvill | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

Trong chiến dịch thứ ba chống lại âm mưu của tên tướng Ratiev, Roy McMurray "Wolf" sẽ không còn đơn độc nữa khi có thêm 2 người đồng hành là "Fox" và "Coyote" giúp sức.

Độ khó của trò chơi này, kể cả trong phần chơi mạng khi chơi phối hợp, được bật mí là sẽ được gián tiếp thay đổi để đảm bảo luôn mang đến sự thách thức đáng kể. Bên cạnh đó, bảng xếp hạng Leaderboards trực tuyến sẽ cho biết tài chỉ huy của mỗi người chơi. Đặc biệt hơn, những người mua trò chơi này qua Xbox Live sẽ có 1 suất đăng ký tham gia Super Street Fighter II Turbo HD Remix Beta. Quá đã!

Máy tính để bàn GAME "KHỦNG" CŨNG "HÍT KHÓI"

Bạn là một game thủ và đang quá thất vọng về chiếc máy tính để bàn của mình: luôn ì ạch mỗi khi "đụng" đến các game hấp dẫn nhưng "nặng ký". Những nền tảng máy tính để bàn mới nhất: Skulltrail của Intel và Spider của AMD có thể là những giải pháp tối ưu cho vấn đề của bạn.



Skulltrail: "Thắng như chẻ tre"

Hai thành phần bắt buộc cho một chiếc máy tính để bàn theo nền tảng Skulltrail là bo mạch chủ (BMC) Intel D5400XS và BXL Intel Core 2 Extreme QX9775.

BMC Intel D5400XS, với thiết kế dạng eATX (Extended ATX), sử dụng chipset Intel 5400 "thân quen" với các máy trạm (workstation) của hãng Intel. Nhờ trang bị hai socket 771, người dùng có thể gắn và chạy đồng thời hai BXL Quad-Core Intel Core 2 Extreme QX9775 trên BMC này. Về đồ họa, D5400XS "vinh dự" trở thành BMC đầu tiên của Intel cho phép người dùng thiết lập chế độ đồ họa SLI. Các giao tiếp thông thường khác trên BMC dành cho máy tính để bàn cũng không bị"quên lãng" khi hỗ trợ đến 4 khe PCI Express 1.1, 6 cổng SATA , 2 eSATA,... Chất lượng âm thanh của hệ thống cũng được đảm bảo nhờ 8 kênh âm thanh (có S/PDIF quang) sẵn có.

BXL Intel Core 2 Extreme QX9775 "ra đời" theo công nghệ 45nm, với các thông số kỹ thuật khá ấn tượng: xung nhịp 3,2GHz, FSB 1600MHz, dung lượng cache L2 lên đến 12MB (6MB/nhân) cùng nhiều công nghệ hấp dẫn như ảo hóa Enhanced Intel SpeedStep, kiến trúc Intel 64...

Để "thử sức" nền tảng Skulltrai, chúng tôi xây dựng một hệ thống với hai BXL Intel Core 2 Extreme QX9775, 2 thanh RAM Micron FB-DIMM DDR2 800MHz ECC (2GB/thanh) và card đồ họa MSI NX8800GT-T2D512E-OC rồi cho "đối đầu" với một số game "khủng": Crysis, F.E.A.R và Lost Planet: Extreme Condition. Kết quả thu được sau "cuộc chiến" đủ khiến các game thủ phải "xuýt xoa" khi hệ thống Skulltrail "nhẹ nhàng" vượt qua các game trên.

Trong cuộc "chạm trán" đầu tiên với "sát thủ phần cứng" Crysis (tại độ phân giải 1600x1200), hệ thống Skulltrail đã đạt kết quả 56fps đầy ấn tượng (không khử răng cưa 0xAA). Qua đến hai game còn lại, Skulltrail tiếp tục giữ vững "phong độ" với trung bình 145fps trong F.E.A.R và 80fps trong Lost Planet: Extreme Condition.

Ngay cả trong trường hợp yêu cầu thêm khử răng cưa 4 mẫu (4xAA) thì Skulltrail cũng không hề "chùn bước" khi kết quả tuy có giảm nhưng vẫn ở mức cực kỳ. Với Crysis thì hệ thống Skulltrail đạt 50fps, đồng thời cũng hoàn thành xuất sắc hai phép thử tiếp theo với 73fps (F.E.A.R) và 75fps (Lost Planet: Extreme Condition).

Chiến thắng trong tất cả các game mà chúng tôi thử nghiệm với kết quả đầy ấn tượng, hệ thống xây dựng trên nền tảng Skulltrail thể hiện mình là một lựa chọn hấp dẫn cho các game thủ đang ngày đêm "ấm ức" vì các game nặng ký. Có thể chi phí để mua "vũ khí" Skulltrail không hề nhỏ (theo những thông tin ban đầu thì để sở hữu cả hai thành phần cấu thành Skulltrail bạn phải bỏ ra không dưới 2.000USD) nhưng với sức mạnh đột phá mà nó đem lại và nếu bạn dư dã thì đây hoàn toàn là một "khoản đầu tư" đáng giá.

Spider: "con nhện" đáng giá

Không chỉ "khuấy động" thị trường bằng các dòng sản phẩm mới: bộ xử lý AMD Phenom bốn nhân, chipset 7-series và bộ xử lý đồ họa (GPU) ATI Radeon HD 3800 series, AMD còn "gửi tặng" các game thủ nền tảng Spider kết hợp những sản phẩm mới ra lò trên.

Các BXL AMD Phenom với thiết kế bốn nhân riêng biệt, mỗi nhân bao gồm 512KB cache L2, 128KB cache L1 và một cache L3 2MB "chia sẻ" giữa 4 nhân cũng như được tích hợp nhiều công nghệ mới của AMD như HyperTransport 3.0, Cool 'n' Quiet 2.0, AMD Virtualization...

Chipset AMD 7-series có hỗ trợ công nghệ HyperTransport 3.0, tương thích với giao tiếp PCI Express 2.0, đặc biệt là công nghệ CrossFireX cho phép thiết lập chế độ CrossFire đồng thời từ 2 đến 4 card đồ họa. Ngoài ra, một số công nghệ quản lý

Cơn bão FPS đổ bộ làng game Việt

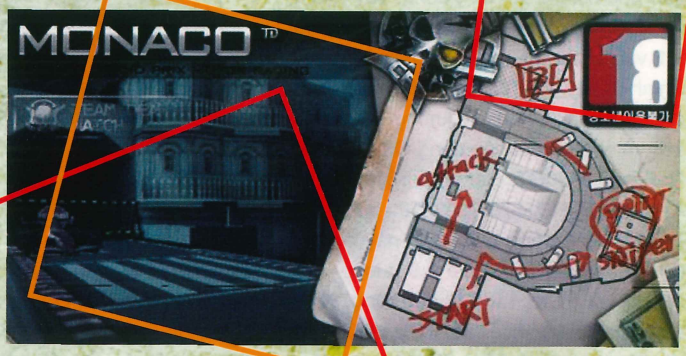
Mặc dù mới chỉ kết thúc tháng 3/2008 nhưng dường như cơn bão FPS đã làm nên chấn động lớn trong làng game Việt Nam với sự kiện cả ba nhà phát hành game hàng đầu là VTC Game, VinaGame và FPT Online đều chào sân bằng con át chủ bài của mình. Trong đó, đặc biệt phải kể đến Đột kích – CrossFire của VTC Game với kết quả 55.000 CCU cùng 1.5 triệu tài khoản kích hoạt nhân vật. Liệu thị trường game mùa hè này sẽ còn tiếp tục nóng bỏng đến đâu khi Đột kích ra mắt phiên bản Open Beta được hứa hẹn có nhiều tính năng đặc biệt?

Sự trở lại của bản đồ De_dust2 dưới cái tên Bão sa mạc trở thành tin sốt dẻo cho các tín đồ của Counter Strike cũng như Đột kích. Đây là bản đồ chiến thuật nổi tiếng được sử dụng trong các giải đấu thể thao điện tử lừng danh quốc tế. Hiển nhiên hai phe Black List và Global Risk sẽ giành giật từng vị trí của chiến sự để chiếm hoặc bảo vệ nơi đặt bomb. Tất cả đòi hỏi phải phối hợp nhịp nhàng, các kỹ năng đạt mức "pro" nếu không muốn bị phe đối phương đánh bại khi tham gia các trận chiến trong Bão sa mạc. Bên cạnh đó, bản đồ Trường đua F1 cũng sẽ được đưa vào và khiến cho các game thủ có nhiều lựa chọn hơn cách thực hiện các "ý đồ chiến thuật" của mình.

Hẳn bạn chưa quên vũ khí mà huyền thoại trong dòng game Tom Raider, Lara Croft sử dụng. Trong bản Open Beta, bạn sẽ gặp lại Mini UZI – vũ khí cực kỳ cơ động, linh hoạt cho tất cả các trường hợp. Đương nhiên cũng không có gì lạ khi Đột kích được bổ sung thêm súng trường SG552 để tận dụng sức mạnh và những ưu điểm vốn có của nó. Chưa hết, cũng bắt đầu từ bản Open Beta, tính năng kết bạn và tổ chức clan – nhóm người chơi sẽ chính thức được kích hoạt để làm cầu nối liên kết người chơi ở khắp mọi nơi.

Nhưng ngay khi bạn nghĩ rằng như thế đã đủ cho phiên bản Open Beta của Đột kích thì cũng là lúc mà VTC Game công bố giải đấu thể thao điện tử CrossFire eSport Championship – giải đấu đầu tiên trên truyền hình với quy mô lớn chưa từng có. Ngay từ bây giờ, bạn đã có thể xem thông tin về giải đấu này tại website http://cf.vtc.vn hoặc http://esport.vtc.vn. CrossFire eSport Championship là nơi quy tụ anh tài trong cả nước để thi đấu và tham dự ngày hội chung kết được truyền hình trực tiếp trên Đài truyền hình VTC.

Đột kích đang tiến những bước tiên phong để tạo nên "cơn bão lớn" thay đổi cả cộng đồng game online Việt Nam và xây dựng nền thể thao điện tử trong nước. Chúng ta hãy cùng chờ đợi và cùng chúc cho sự thành công của VTC Game.



Box thông tin về **Đột kích**

Tên trò chơi: Đột kích – Trong tầm ngắm
Tên Tiếng Anh: CrossFire
Nhà phát hành: VTC Game
Thể loại: OFPS
Trang chủ: http://cf.vtc.vn
Số tài khoản đăng ký tính đến hết tháng 3: 2 triệu
Thời gian phát hành: Tháng 2/2008
Email hỗ trợ: support.cf@vtc.vn - Tổng đài hỗ trợ: 19001530

và tiết kiệm điện năng như: Independent Dynamic Core Technology, Dual Dynamic Power Management,... cũng được bổ sung để tiết kiệm điện năng cho hệ thống.

Thành phần cuối cùng của Spider là dòng GPU ATI Radeon HD 3800 được sản xuất theo công nghệ 55nm, hỗ trợ tập lệnh Microsoft DirectX 10.1 và Shader Mode 4.1, giao tiếp PCI Express 2.0. Ngoài ra, một số công nghệ đã "xuất xưởng" trước đây như tiết kiệm năng lượng ATI PowerPlay, UVD (Unified Video Decoder) giải phóng BXL khỏi các tác vụ giải mã video và chuyển sang cho GPU, công nghệ hợp nhất các quá trình đổ bóng đỉnh, điểm và đổ bóng hình học,... cũng được tái sử dụng.

Sau những "thăm dò" ban đầu về nền tảng Spider trên các công cụ PCMark Vantage và SYSmark 2007 Preview cũng như game Crysis mà chúng tôi đã đề cập tháng trước (tham khảo bài "Spider- Nền tảng cho game", *ID: G0803_89*), lần này "con nhện" đầy sức mạnh của AMD được "đấu" thêm với hai game F.E.A.R và Lost Planet: Extreme Condition.

Hệ thống Spider khi được thử sức với một trong những game "khủng" nhất hiện nay Crysis (độ phân giải là 1600x1200) đã thể hiện khá tốt khả năng của mình với kết quả thu được là 41fps (không khử răng cưa 0xAA) và 37fps (4xAA). Và "Con nhện" tiếp tục "băng băng" qua F.E.A.R với mức 94fps (0xAA) và 53fps (4xAA) thì không lẽ các bạn game thủ không hài lòng sao! Lost Planet: Extreme Condition cũng đã không "xi nhê" gì khi thành quả của "nhện" trung bình lần lượt là 60fps (0xAA) và 45 fps (4xAA).

Đủ sức qua mặt các game "khủng", hiệu năng ổn định và khá tốt, chi phí vừa phải (ba thành phần chính của hệ thống thử nghiệm gồm BXL AMD Phenom X4 9600, card đồ họa GPU ATI Radeon HD 3850 mẫu (sample) và bo mạch chủ Gigabyte GA-MA790FX-DQ6 chipset 790FX có giá khoảng 900USD) là những khía cạnh lý tưởng của hệ thống Spider để phục vụ cho lòng đam mê game của bạn. Không những thế, với khả năng tiết kiệm năng lượng đầy hiệu quả, bạn còn có thể yên tâm "cày ải" mà không phải lo lắng về hóa đơn tiền điện.

ĐOÀN NAM

Liên hệ

Skulltrai: Đại lý Intel
Spider
BXL: Silicom
BMC, VGA: Viễn Sơn
Thùng máy, tản nhiệt, nguồn: An Phú.

Card đồ họa
PCIE 2.0 CHINH PHỤC THẾ GIỚI GAME

Sau một thời gian dài xuất hiện, giờ đây card đồ họa hỗ trợ chuẩn giao tiếp PCI Express (PCIe) 1.1 đã đánh bật card đồ họa hỗ trợ chuẩn giao tiếp AGP 8x và gần như chiếm lĩnh thị trường. Tuy nhiên, với các ứng dụng đồ họa cao cấp PCIe 1.1 vẫn chưa phải là giải pháp lý tưởng. Chính vì vậy, hai "đàn anh" trong lĩnh vực chip đồ họa (GPU) đã không ngừng cải tiến và cho ra mắt các dòng GPU NVIDIA GeForce 8800GT, GeForce 8800GTS và ATI Radeon HD3870, HD3850.

Sapphire HD3870x2 1G GDDR3 PCI-E Dual DVI-I/TVO

Tất cả 4 dòng GPU mới này đều hỗ trợ chuẩn giao tiếp PCIe 2.0 (tương thích ngược với PCIe 1.0/1.1) với băng thông tăng gấp đôi trên khe cắm PCIe x16. Ngoài tốc độ nhanh hơn, PCIe 2.0 còn có một số cải tiến như tương thích tốt hơn, độ tin cậy cao hơn trong thiết kế các liên kết PCIe. Tuy nhiên, mỗi nhà sản xuất GPU vẫn tiếp tục duy trì và cải tiến những thế mạnh công nghệ của riêng từng hãng.

Các GPU thuộc dòng ATI Radeon HD3800 là các GPU đầu tiên trên thế giới hỗ trợ DirectX 10.1, Shader Model 4.1 với các công nghệ đổ bóng và xử lý đồ họa được cải tiến so với DirectX 10, Shader Model 4.0 để nâng cao chất lượng hình ảnh. Ngoài ra, ATI còn trang bị thêm công nghệ đồ họa CrossFireX cho phép kết hợp tối đa 4 card đồ họa dòng Radeon HD3800. Thêm vào đó tốc độ xử lý và hiệu quả điện năng cũng được nâng cao nhờ ứng dụng vi mạch 55nm. Không chỉ vậy, Radeon HD3800 còn tiếp tục với các công nghệ của dòng GPU ATI Radeon HD2000: công nghệ ATI PowerPlay 7 cho phép tiết kiệm năng lượng, khả năng lọc vân, khử răng cưa và xử lý phép dựng hình HDR nhanh hơn và có đơn vị khảm lập trình được; giao tiếp HDMI (ghép chung đường hình và đường tiếng chất lượng cao); quan trọng nhất là công nghệ hợp nhất các quá trình đổ bóng đỉnh, điểm và đổ bóng hình học để sử dụng hiệu quả tài nguyên tính toán.

Trong khi đó, các dòng GPU NVIDIA GeForce 8800GTS và GeForce 8800GT vẫn tiếp tục vững bước với các công nghệ của dòng NVIDIA GeForce 8: hỗ trợ DirectX 10, Shader Model 4.0; công nghệ CUDA (Compute Unified Device Architecture) hợp nhất các quá trình đổ bóng và hàng lệnh xử lý cho phép tận dụng tối đa phần cứng để gia tăng tốc độ xử lý; công nghệ

NVIDIA GigaThread cơ bản dựa trên cấu trúc xử lý dòng để các dòng dữ liệu được xử lý liên tục không gián đoạn; công nghệ Lumenex Engine cho phép nâng mức dựng hình HDR lên FP32 và kết hợp dựng HDR với khử răng cưa đa mẫu; công nghệ NVIDIA Quantum Effects thể hiện thật hơn các hiệu ứng vật lý.

Asus EN8800GT TOP/G/HTDP/512M

Cả 4 dòng GPU mới đều được nhà sản xuất triển khai trên nền giao tiếp bộ nhớ 256 bit, nhưng mỗi phiên bản một nét riêng. ATI giới thiệu 2 phiên bản: ATI Radeon HD3850 thiết kế tản nhiệt mỏng gọn, tốc độ xung nhân đạt 670MHz và chỉ triển khai với loại bộ nhớ DDR3; ATI Radeon HD3870 cao cấp hơn, trang bị tản nhiệt lấn sang cả khe PCI kế cận, tốc độ xung nhân đạt 777MHz và khá linh hoạt khi có thể triển khai với loại bộ nhớ DDR4 và DDR3. Trong khi đó, NVIDIA cũng ra mắt 2 phiên bản: NVIDIA GeForce 8800GT đạt tốc độ xung 600MHz, yêu cầu tản nhiệt tương tự như HD3850; NVIDIA GeForce 8800GTS đạt xung nhân 650MHz và kén chọn tản nhiệt cao cấp, chiếm cả khoảng không gian kế cận.

Các nhà sản xuất card đồ họa Asus, Galaxy, Gigabyte, MSI, PowerColor, Sapphire đã rất nhanh nhạy khi hiện thực sản phẩm trên rất nhiều mẫu card đồ họa. Nhìn chung trong loạt sản phẩm lần này, tản nhiệt và cách thiết kế của các card đồ họa trang bị cùng 1 loại GPU đều giống nhau.

Tuy nhiên, Gigabyte rất năng động khi triển khai nhiều mẫu card đồ họa với các tính năng khác nhau "chút xíu" để game thủ có thêm nhiều sự chọn lựa. Cụ thể, cặp Gigabyte GV-RX387512H-B trang bị GPU HD3870 với bộ nhớ loại DDR4 và GV-RX387512H cũng trang bị GPU HD3870 nhưng với bộ nhớ loại DDR3; hay cặp GV-NX88T512HP và GV-NX88T256H có thiết kế tản nhiệt phá cách và riêng GV-NX88T256H chỉ trang bị 256MB DDR3.

Trong khi đó, Asus tạo ưu thế riêng với dòng card đồ họa "TOP" nâng xung nhân và xung bộ nhớ, ví dụ card Asus EAH3870 TOP có xung nhân tăng cường từ 777MHz đến 850MHz, xung bộ nhớ được cải thiện từ 1125MHz lên 1140MHz.

Không thua kém, Sapphire hấp dẫn với phiên bản "độc" Sapphire HD3870x2 1G GDDR3 PCI-E Dual DVI-I/TVO tích hợp 2 GPU HD3870 trên cùng 1 bản mạch để khai thác sức mạnh đồ họa đa nhân. Tuy nhiên sức mạnh nhân đôi của Sapphire HD3870x2 1G GDDR3 PCI-E Dual DVI-I/TVO chưa thật sự thể hiện được "bứt phá" so với card đồ họa "đơn nhân" Sapphire HD3870 512M GDDR4 PCI-E Dual DVI-I/TVO.

Trong thực tế thử nghiệm với 17 card đồ họa trang bị 4 dòng GPU cao cấp mới nhất này của ATI và NVIDIA tại Test Lab cho thấy các gamer dường như không còn có thể bị ngăn cản bởi khó khăn nào trong các thế giới game ngay cả ở độ phân giải 1600x1200 4xAA 8xAF (xem chi tiết tại bảng điểm). Cụ thể với 2 game mới: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (SSoC) và Crysis, tất cả 17 card đồ họa mà Test Lab đã thử nghiệm cho tốc độ xử lý thấp nhất đạt 49 khung hình/ giây (fps) tại 1600x1200 4xAA 8xAF. Ngoài ra, thực tế điểm số cho thấy các card đồ họa vẫn thể hiện sở trường của từng nhà sản xuất GPU. Nhìn chung, card đồ họa dòng NVIDIA GEForce 8 ưu thế trong hầu hết các game thử nghiệm, trong khi card đồ họa trang bị GPU ATI Radeon HD3800 mạnh mẽ trên phần mềm 3dsmax 5.1. Trong khi kết quả trên nền PCIe 2.0 của các card trang bị GPU NVIDIA GeForce 8800GTS, GeForce 8800GT có cải thiện so với khi chạy trên nền PCIe 1.1, kết quả của các card trang bị GPU ATI Radeon HD3870, HD3850 vẫn chưa có nhiều khởi sắc. Bù lại, GPU ATI Radeon HD 3800 là những GPU đầu tiên trên thế giới hỗ trợ phiên bản DirecX 10.1 mới nhất.

Nhờ việc không bao giờ chịu dừng lại với những gì hiện có của các nhà sản xuất GPU cũng như card đồ họa, game thủ ngày càng có thêm rất nhiều sự lựa chọn mới với các dòng card đồ họa hỗ trợ chuẩn giao tiếp PCIe 2.0.

Bảng kết quả so sánh giữa nhóm card đồ họa trang bị GPU NVIDIA GeForce 8800GTS, GeForce 8800GT và nhóm trang bị GPU ATI Radeon HD3800.

TRUNG THI

	Điểm số cao nhất của 8 card đồ họa trang bị GPU NVIDIA GeForce 8800GTS và 8800GT	Điểm số thấp nhất của 8 card đồ họa trang bị GPU NVIDIA GeForce 8800GTS và 8800GT	Điểm số cao nhất của 9 card đồ họa trang bị GPU HD3800	Điểm số thấp nhất của 9 card đồ họa trang bị GPU HD3800
Unreal Tournament 2004	69.83 fps	67.07 fps	67.8 fps	66.93 fps
Crysis (GPU)	50.77 fps	49.8 fps	52.85 fps	49.175 fps
F.E.A.R	63 fps	51 fps	80 fps	62 fps
SSoC	140 fps	134 fps	138.5 fps	64.45 fps
Doom 3 Ultra	114.97 fps	99.13 fps	109.8 fps	95.77 fps
Quake 4 Ultra	98.96 fps	89.4 fps	86.47 fps	79.67 fps
FarCry Cooler02	92.96 fps	84.34 fps	88.09 fps	78.75 fps
Aquamark 3	105.23 fps	103.09 fps		
Halo	83.08 fps	74.41 fps	82.05 fps	74.5 fps
Tomb Raider: AoD	201.77 fps	189.23 fps	73.49 fps	71 fps
Half Life 2	132 fps	122.33 fps	139 fps	125 fps
3dsmax 5.1	127 fps	117 fps	140 fps	134 fps
3DMark 2005	11782	11497	11457	10935
3DMark 2006	8444	8060	7818	7215

THẢM NHẢY XTREME DANCER ONLINE

Kể từ bản cập nhật 5.0, trò chơi âm nhạc Super Dancer Online do NetGame Asia cung cấp tại Việt Nam chính thức đổi tên thành Xtreme Dancer Online. Đi kèm sự kiện này, công ty giới thiệu tấm thảm nhảy dành riêng cho game.

Thảm của 9You, kết nối với PC qua cổng USB. Cài đặt rất dễ dàng, với Windows XP SP2, vừa gắn vào ngõ USB của máy tính, hệ điều hành tự nhận diện ngay mà không cần cài đặt trình điều khiển. Trong gói sản phẩm không có đĩa driver kèm theo nên nếu máy tính của bạn chạy hệ điều hành khác, bạn nên liên hệ với NetGame Asia để được hỗ trợ thông tin trước khi quyết định mua.

Phần trên thảm nhảy được bọc tấm nylon cứng và mặt dưới là đế nhựa dẻo. Do 2 phần này không hoàn toàn kết dính với nhau, nên dù muốn dù không, khi bạn nhảy bằng chân trần rất dễ làm thảm dịch chuyển vị trí (thử nghiệm trên nền thảm). Bạn có thể mang vớ để khắc phục phần nào nhược điểm này.

Thảm nhảy có tất cả 10 nút, gồm: Back, Enter (có thể dùng để thiết lập game), 4 nút chỉ hướng chính và 4 nút chỉ hướng xéo (Internet, Dance, Sports, Diet). Tuy vậy, với đặc điểm riêng của XDO, bạn chỉ thực hiện được các điệu nhảy trong game bằng 4 nút chỉ hướng chính (tương ứng với 4 phím mũi tên trên bàn phím), các nút còn lại để thiết lập game bằng cách... nhảy nếu bạn không muốn động chạm đến chuột hay bàn phím nữa.

Khi phải đứng xa màn hình máy tính, hình ảnh trong game có thể sẽ nhỏ lại (do thay đổi tầm nhìn) làm bạn khó chịu. Nếu được, bạn nên thay màn hình máy tính bằng màn hình khác có kích thước lớn (như TV LCD) để có được hình ảnh phù hợp với tầm nhìn của mình, chơi thoải mái hơn. Chiều dài của dây nối USB đến 2,5m, giúp bạn có thể để thảm nhảy cách xa thùng máy, tha hồ tung mình theo những vũ điệu.

Mẹo khi chơi là bạn không nên dùng điểm trung tâm của thảm để làm điểm trụ vì với những giai điệu nhanh hoặc nhảy đôi 2 phím cùng lúc, bạn sẽ khó lòng "tua" kịp theo được. Bạn nên tập làm quen với cách sử dụng cả hai chân, và dùng chính bước nhảy trước để làm điểm trụ cho bước nhảy tiếp theo. Trong trường hợp hai bước nhảy trùng nhau, ở bước thứ hai, bạn chỉ cần nhấc nhẹ chân đặt ở bước đầu lên rồi đặt xuống. Cứ như vậy, kết hợp với chuyển động tay và thân mình, bạn sẽ có những vũ đạo giống như các cô gái, chàng trai dễ thương trong game vậy.

Giá 359.000đ/chiếc (không có bảo hành).

HOÀNG KIM

Liên hệ
NetGame Asia
72/4 Trương Quốc Dung, P.10, Q. Phú Nhuận, TPHCM
ĐT: (08) 8455173 – ext: 302

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 4 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 5
WII: 5 triệu 2 / NDS: 2 triệu 5 / PS2: 2 triệu 6 / PS3: 7 triệu
- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (NEW)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

HOTGAME GIẢI PHÓNG CHUYỂN VỀ 106 TẬP THẺ G3 TRUNG TỰ (ĐIỆN THOẠI: 04.2923455)

Đồ chơi cho Game thủ
CUỘC ĐỔ BỘ CỦA LOGITECH

Dân chơi game hẳm không xa lạ gì sản phẩm của Logitech với nhiều đồ chơi như chuột, bàn phím, loa, controller... Tin vui là Logitech vừa tung ra loạt sản phẩm mới dành cho game. Nào, ta cùng điểm qua những món còn "nóng hổi"!

Bàn phím, chuột không dây

Tuy đây là bàn phím đa chức năng nhưng Logitech Wave cho tôi một cảm giác rất khác khi chơi game. Nét thu hút chính của Wave là cách bố trí bàn phím. Không thẳng "đuột" như thông thường, hình dáng của Wave đúng như tên: gợn sóng. Cũng là bố trí kiểu QWERTY nhưng độ lồi lõm của bàn phím khác biệt, "ôm" với vòm tay của bạn hơn. Ví dụ, phím "D" và "K" rơi vào ngón giữa của 2 bàn tay lõm nhất, trong khi phím "G" và "H" lồi nhất, giúp bạn bớt sức rướn của ngón khi nhấn. Hoặc như phím "Spacebar" dài, được thiết kế lồi lên ở giữa, là vùng bạn thường dùng ngón cái nhất. Đương nhiên, kiểu thiết kế này rất có ích cho người dùng gõ phím 10 ngón (hoặc gõ tiếng Việt kiểu gõ TELEX). Còn với game thủ, nếu bạn chuyên thể loại dàn trận và đang luyện kỹ năng macro bàn phím thì sẽ hiểu được ích lợi của từng cảm nhận bàn phím như thế nào. Một nét hay khác của Wave là có bộ đệm kê tay khá êm ái, thấm mồ hôi và không bị trơn, tạo cảm giác dễ chịu nếu dùng lâu. Phía trên vẫn là các phím chức năng và phím tắt thường thấy, được thiết kế chuyên cho Windows Vista như Flip3D, Media Center... Một điểm khác biệt là Wave bố trí lại cụm nút định vị (Home, End...): nút Delete được thiết kế rất lớn nên dễ dàng thao tác.

Logitech Wave

Một điểm quan trọng của Wave là cảm giác bàn phím rất nhẹ và nhạy. Độ nảy tạo cho bạn cảm giác vững chắc, ổn định. Kết nối không dây rất tốt, hầu như không thấy hiện tượng trễ nào (cả chuột lẫn bàn phím). Ngoài ra, bàn phím có 3 phím có thể lập trình.

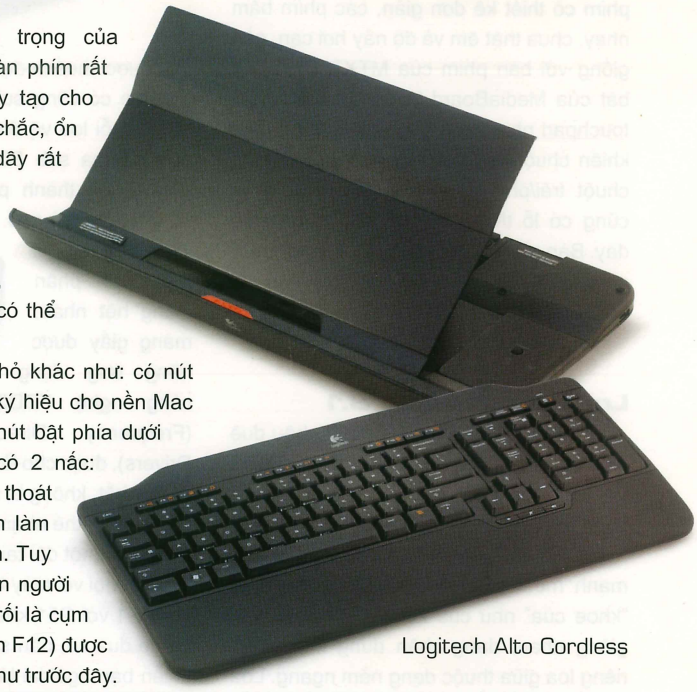
Một số cải tiến nhỏ khác như: có nút báo mực pin, có các ký hiệu cho nền Mac bên cạnh Windows, nút bật phía dưới để tạo độ nghiêng có 2 nấc: 4 độ và 8 độ, có lỗ thoát nước nếu bạn vô tình làm đổ nước lên bàn phím. Tuy nhiên, một điểm khiến người dùng lần đầu hơi bối rối là cụm nút chức năng (F1 đến F12) được chia làm 4 thay vì 3 như trước đây.

Chuột Wave đi kèm là model LX8, gần giống với những dòng chuột G của Logitech, khá ôm tay, phù hợp với người dùng chuột tay trái lẫn tay phải. Chuột dùng công nghệ laser, trơn và nhạy; 2 pin AA nên khá nặng, tạo cảm giác đầm tay.

Giá: 106 USD

Bàn phím cho MTXT

Đây là một món quà cho game thủ trên máy tính xách tay từng nếm "nỗi khổ" của cổ tay, chưa kể đến sự khó chịu vì bàn phím cứ... phẳng lì, nóng và độ nhạy nhiều lúc... dở chứng. Alto Cordless không chỉ là bàn phím không dây thông thường, điểm nhấn của nó chính là bộ đế để nâng màn hình của MTXT lên mức ngang tầm mắt. Bộ đế này khá lớn, phù hợp với nhiều model khác nhau, cả những MTXT có màn hình 17''. Bộ giá đỡ có độ nghiêng khoảng 45 độ, như một giá đỡ sách thông thường nhưng mặt chịu lực có lớp cao su bám, giúp máy tính đặt lên vững chắc, không bị "chạy". Giá đỡ kết nối với MTXT qua USB và còn có chức năng như là một hub 3 ngõ USB. Điểm bất tiện của giá đỡ là lấy nguồn qua adapter, không dùng pin. Trong khi đó, bàn phím đi kèm dùng 2 pin AAA.



Logitech Alto Cordless

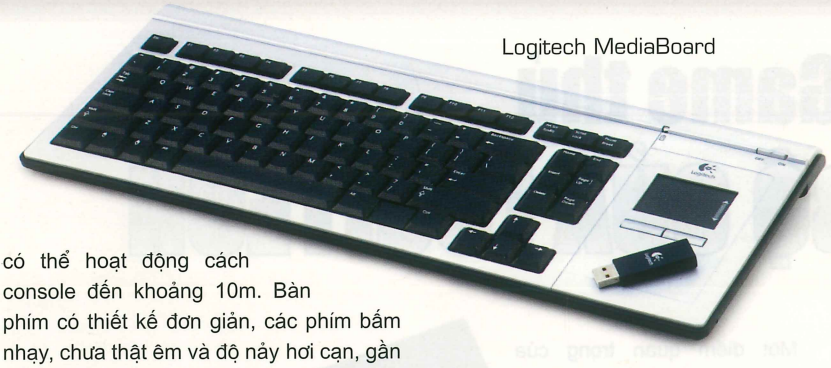
Bàn phím kèm theo hợp tông với giá đỡ và được bố trí như một bàn phím thông thường, chỉ có cụm nút định vị "cách điệu" giống như của Wave. Vùng đệm tay cũng được lót tấm cao su dẻo giúp tì tay êm ái và thoải mái hơn. Tuy nhiên, thanh gạt để nâng độ nghiêng của bàn phím làm bằng nhựa cứng, không có đệm cao su nên đặt trên mặt bàn trơn không được chắc chắn lắm.

Bàn phím nhạy nhưng còn hơi cứng, chưa thật êm như Wave và không có cụm nút có khả năng lập trình. Nếu bạn không phải game thủ chuyên chơi autobot thì Alto Cordless rất phù hợp, hỗ trợ tuyệt vời cho MTXT.

Giá: 150 USD

Bàn phím cho PlayStation 3

Nếu bạn đã chán kiểu chat bằng tay cầm hay đã quen điều khiển bàn phím trên PC và chuyển qua chơi PS3, MediaBoard là một chọn lựa mới cho hệ máy next gen này. Kết nối không dây với PS3 qua bộ thu phát tín hiệu ngõ USB, bàn phím này



Logitech MediaBoard

có thể hoạt động cách console đến khoảng 10m. Bàn phím có thiết kế đơn giản, các phím bấm nhạy, chưa thật êm và độ nảy hơi cạn, gần giống với bàn phím của MTXT. Điểm nổi bật của MediaBoard là có vùng di chuột touchpad phía phải. Tuy nhiên, vùng điều khiển chuột này còn hơi nhỏ và nút bấm chuột trái/phải chưa thật êm. Bàn phím cũng có lỗ thoát chống thấm nước phía đáy. Bàn phím dùng 2 pin AA. MediaBoard cũng có thể dùng được cho máy tính với kết nối tương tự.

Giá: 96 USD

Loa Logitech G51 5.1

Có thể xem bộ loa 5.1 này là hậu duệ đích thực của Logitech Z5500 đã "quá già". Bộ G51 dành cho game của Logitech có được thứ âm thanh mà game thủ cần đến: mạnh mẽ, âm vòm thể hiện tốt và âm trầm mạnh mẽ. Thiết kế của G51 không thật "khoe của" như của Z5500, 5 loa vệ tinh giống nhau, dạng chân đứng khá vững, riêng loa giữa thuộc dạng nằm ngang. Loa sub hình hộp, cao, mặt loa hướng xuống dưới nền và lỗ thông gió phía trước thùng. Bộ điều khiển riêng trông khá đẹp mắt và dễ dùng. Loa có 2 ngõ vào: 5.1 analog và 2.1 qua ngõ RCA nhưng loa lại không có nút chuyển giữa 2 ngõ vào này. Nét độc đáo của G51 là ngoài ngõ riêng dành cho tai nghe, còn có ngõ cho micro, rất thích hợp cho game thủ dòng FPS. Loa có hiệu ứng giả lập âm thanh vòm cho riêng nhạc và game khi bạn nhấn vào nút matrix ngay trên bộ điều khiển. Ở chế độ giả lập cho game, không gian giãn rộng hơn và âm trầm có vẻ nặng hơn; trong khi ở chế độ giả lập nhạc, âm thanh chỉ như được khuếch đại lên thông thường.

Loa có công suất RMS khá lớn, đến 155w, mỗi loa vệ tinh 20w, riêng loa giữa 19w và loa sub 56w. Mỗi loa vệ tinh gồm 2 loa thành phần tải tần trung và cao. Theo Logitech, 2 loa thành phần giống hệt nhau, màng giấy được hãng ứng dụng công nghệ FDD2 (Frequency Directed Dual Drivers), được cho là có một trường âm đồng nhất, không bị méo âm. Tuy nhiên, bạn khó có thể nhận rõ được tác dụng này trừ khi có một đôi tai "vàng"!

Kết nối với máy tính, thiết lập âm thanh vòm 5.1 với G51 khá dễ dàng. Thử với vài game đua xe, bắn súng, Logitech G51 sẽ khiến bạn ngồi lại lâu hơn trước máy tính. Chất âm của G51 rất mạnh mẽ, hùng dũng, nhờ vào thùng sub tải âm trầm khá tốt. Âm trầm nặng, đủ độ sâu để thể hiện những tiếng nổ, tiếng cánh quạt trực thăng phừng phực, tiếng rền liên hồi của bom đạn từ xa vọng lại trong Call Of Duty 4; hoặc như âm thanh rì rầm của tiếng động cơ trong Need For Speed: Carbon... Tuy vậy, để xuống thật sâu thì G51 chưa thể tới "đáy" 20Hz được khi "đối mặt" với phép thử tần số. Tuy nhiên, xét về game thì G51 dư sức cho bạn cảm nhận hoành tráng về tần âm trầm. Một chi tiết nhỏ là âm trầm chưa thật dàn trải.

G51 cho tần âm trung rất tốt, đủ chất mềm mại và nhất là độ động, là yếu tố rất cần thiết đối với hiệu ứng vòm. Tuy nhiên, âm cao chưa thật bén, gãy gọn và "chát" khi thể hiện tiếng kim loại cọ xát, tiếng rít bánh xe trên đường... Cũng dễ hiểu vì các loa vệ tinh không có loa tép chuyên mà chỉ là loa trung, màng giấy tải cả tần trung và cao.

Nhìn chung, G51 không làm hổ danh Logitech Z5500. Nếu có được một ngõ vào quang để "dễ chơi hơn" trên Xbox 360 và PlayStation 3 thì G51 chắc sẽ càng đáng giá.

Giá: 248USD.

Logitech Formula

Vô-lăng Logitech Formula

Dành cho PC, kết nối qua ngõ USB, vô-lăng Logitech Formula trông khá "ngầu" với màu đen tuyền. Thiết lập khá đơn giản, bạn chỉ việc gắn 3 chấu hút bằng cao su trên vô-lăng xuống mặt bàn và chấu hút bám khá chặt trên mặt kiếng và mi-ca, không bị "chạy" khi sử dụng. Tương tự như các bộ điều khiển chơi game khác, vô-lăng có 12 phím có thể lập trình nhưng lại được Logitech đem hết lên mặt trên của vô-lăng, nên bạn chỉ có thể nhấn được bằng 2 ngón cái, không có nút cò hay các nút ẩn phía sau tay cầm như các model khác.

Vô-lăng khá nhỏ và chưa tạo được cảm giác "nặng tay" ngay cả khi so với dạng vô-lăng trợ lực của xe hơi thực; bù lại, chức năng rung và giật rất "đã tay". Bàn đạp cũng khá nhỏ và chưa nặng chân. Các nút nhạy, êm nhưng vô-lăng làm bằng nhựa cứng nên khi chơi lâu, bạn sẽ cảm thấy khó chịu nếu bị mồ hôi tay.

Giá: 53 USD

Các sản phẩm trên đều được bảo hành 12 tháng.

ĐỒNG ANH

Logitech G51 5.1

Liên hệ

Việt Quang

18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM

ĐT: (08) 825 8563

Gỡ rối tơ lòng...

Trong tháng 4/2008, TGVT-Thế Giới Game đã biết đến nhiều trường hợp bức xúc của phụ huynh có con em đang mê game. Đặc biệt là những trường hợp phụ huynh cho biết con cái mất tinh thần vì game, hay có những cháu còn rất nhỏ tuổi đã mê game mà không vâng lời cha mẹ.

CHƠI GAME ẢNH HƯỞNG TINH THẦN

Nếu chúng tôi tiếp tục cho cháu chơi nhằm giúp cháu thư giãn đầu óc cũng như chơi đúng sở thích của mình thì cháu sẽ rất vui. Bắt cháu bỏ thì suốt ngày cháu ủ rũ không có tinh thần để học!

Các bậc phụ huynh đều có lý của mình. Việc chỉ đơn phương đưa ra lệnh cấm mà không có sự bàn bạc thống nhất cùng con thì khó có thể đem lại kết quả mỹ mãn đối với những cháu coi game là một trò chơi nâng cao trí tuệ và chỉ nhằm mục đích thư giãn đơn thuần. Còn việc cho cháu chơi thoải mái thì e rằng chúng ta sẽ tạo cho trẻ thói quen không tốt và rất dễ bị sa đà. Nên chăng chúng ta hãy cùng cháu phân tích, so sánh với các hình thức giải trí khác, hoặc cùng cháu sắp xếp số lượng giờ chơi hợp lý. Anh chị có thể đến OIC để tư vấn thêm trực tiếp.

MÊ GAME CÓ THEO ĐƯỢC NGÀNH CNTT?

Tôi có con trai 18 tuổi, cháu rất mê chơi game online. Cháu rất mê công nghệ thông tin và tôi cũng muốn cháu theo học ngành này. Nhưng cháu không chú tâm vào việc ôn thi mà vẫn chơi game; thậm chí bỏ học để chơi.

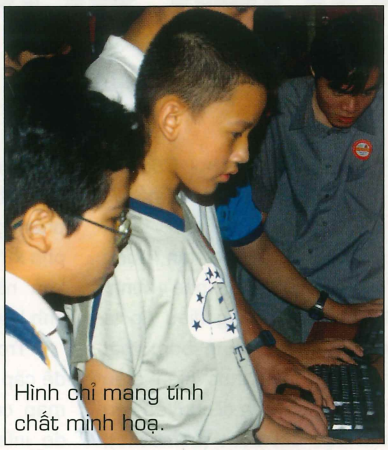
Game hiện đang là một kênh giải trí thông dụng mà giới trẻ ngày nay thường sử dụng bởi nó phù hợp với sự năng động, thích sự tìm hiểu, khám phá của họ. Trước kia khi con cái ra ngoài chơi thì cha mẹ lo ngại chúng dễ gây sự, đánh nhau... Giờ đây, với cuộc sống hiện đại hóa, các bậc cha mẹ lại phải đối diện với vấn đề quá mê game của con. Nói lên điều này để chị có thể bớt đi một phần lo lắng và hiểu được rằng dù ở thời đại nào cha mẹ đều có những mối bận tâm riêng.

Bên cạnh đó, giai đoạn thiếu niên là một giai đoạn mà tâm sinh lý của các em có nhiều biến đổi, rất cần sự quan tâm từ phía cha mẹ. Muốn cháu hạn chế chơi game, chị cần có sự bình tâm và kiên trì. Bên cạnh đó, việc cháu mê ngành công nghệ thông tin là một thuận lợi để chị có thể động viên cháu cố gắng ôn tập nhằm đạt được ước mơ của mình.

NHỎ MÀ ĐÃ MÊ GAME

Tôi có con năm nay học lớp 5, nhưng cháu quá mê game. Lúc đầu cháu còn tuân thủ các nguyên tắc mà tôi đặt ra cho cháu, nhưng những lúc bận rộn tôi không để ý là cháu cứ mặc sức mà chơi. Tôi cũng phân tích cho cháu hiểu nhưng không có tác dụng. Gần đây cháu còn bỏ học để ra tiệm net chơi mặc dù ba mẹ vẫn thường đưa đi đón về. Tôi thực sự không biết phải làm gì với cháu? Cháu vốn là con một nên chúng tôi cũng khá nhẹ nhàng với cháu, chưa một lần la mắng nặng lời.

Việc đưa ra nguyên tắc và yêu cầu cháu tuân thủ khi chơi game là một hướng đi đúng đắn. Tuy nhiên, việc áp dụng đôi khi lại không được thuận lợi vì cha mẹ quên mất mình cần có sự giám sát cũng như yêu cầu cháu tuân thủ đúng như những gì đã thỏa thuận với bố mẹ. Sự nhân nhượng từ lần này qua lần khác cũng như thiếu thời gian quan tâm



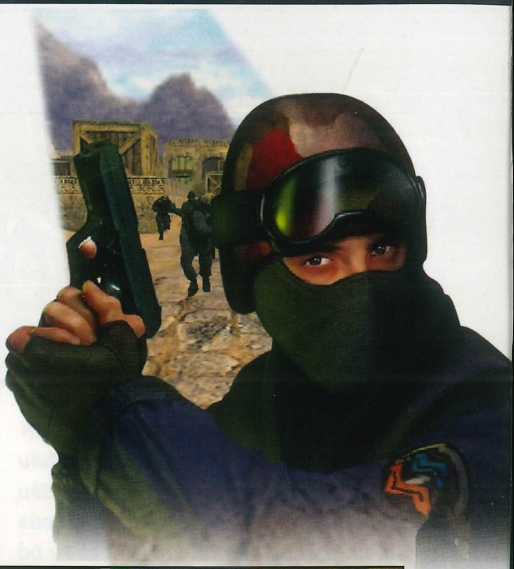
Hình chỉ mang tính chất minh hoạ.

đến con đã vô tình tạo cho cháu một thói quen không tốt.

Dù là con một nhưng cháu là một thành viên trong gia đình và xã hội vì vậy cháu cũng cần thực hiện và chịu trách nhiệm với lời nói cũng như hành động của mình. Cháu cần biết bố mẹ thương cháu không phải vì cháu là con một. Và khi cần thiết cháu vẫn phải chịu phạt như bao đứa trẻ khác nếu có những vi phạm hay làm sai. Dành nhiều thời gian bên con và quan tâm đến con sẽ giúp anh hiểu cháu hơn cũng như cho cháu cảm nhận được tình cảm chân thực mà anh dành cho cháu. Mong anh hãy là một người cha đầy tình thương con cũng như đủ sự cứng rắn trong những trường hợp cần thiết.

Chuyên mục "Gỡ Rối Tơ Lòng" là một hoạt động xã hội do các thành viên của hiệp hội Game Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa vấn đề tâm lý về các game đang được phát hành tại Việt Nam. Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc (phụ huynh, game thủ...) vui lòng liên hệ dịch vụ Thông Tin và Tư Vấn Trực Tuyến OIC. ĐC: 557-559 Sư Vạn Hạnh (nối dài), P13, Quận 10. ĐT: 08-8680456. *Email: info.oic@vinagame.vn*

Counter Strike:
Vài kinh nghiệm khai thác C4



Khi chơi Counter Strike, sẽ có lúc bạn cần khôn khéo tận dụng "sức mạnh" của phe mình. Một trong những điều đó là khả năng xử dụng bom thật hiệu quả. Để thực hiện điều này, bạn chỉ cần di chuyển vào khu vực đặt bom (bombsite), giữ nó 3 giây và đợi câu "The bomb has been planted". Tuy nhiên, muốn thể hiện mình ở một đẳng cấp cao hơn, bạn cần phải biết những vị trí thuận lợi nhất về mặt phòng thủ tiếp ngay sau đó của bạn và của team (đội) mình.

Một vị trí tốt sẽ giúp bạn dễ dàng kiểm soát nó, gây khó khăn cho phe đối phương muốn gỡ bom. Đây là những lợi thế của vị trí đặt bom tốt so với các vị trí khác. Đặc biệt trong các tình huống chỉ còn một mình bạn, vị trí chọn đặt là vô cùng quan trọng. Nếu đặt đúng vị trí, bạn sẽ có thêm những phương án lựa chọn cho các pha xử lý tiếp theo và làm tăng khả năng chiến thắng trong tình huống đó.

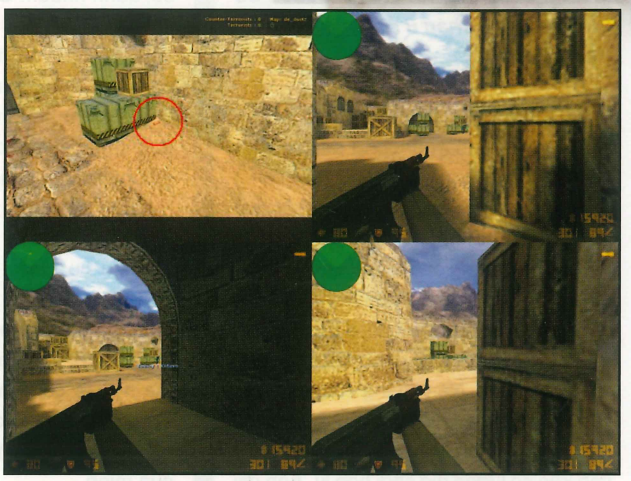
Trong bài viết này, tôi chỉ đề cập đến một số vị trí tại các map cơ bản đó là de_dust2, de_inferno và de_train.

De_dust2

Chúng ta hãy bắt đầu với bombsite A của de_dust2. Đây là một khu vực rộng và bạn có thể đặt bom ở bất kỳ đâu. Tuy nhiên, tôi chỉ giới thiệu hai kiểu đặt cơ bản nhất và cũng đem lại hiệu quả cao nhất.

Chúng ta hãy thử kiểu đầu tiên. Ở kiểu này, bạn có kiểm soát C4 từ kabal ở phía bên dưới dốc hay thậm trí là ngay ở trong bom. Khoảng không gian xung quanh C4 là trống trải và bạn có thể kiểm soát

Hai kiểu đặt bom hiệu quả bom A de_dust2

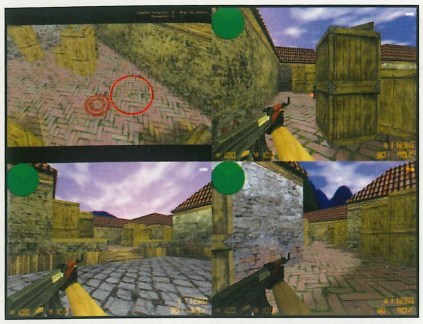


Vị trí lý tưởng để đặt bom B de_dust2 và các vị trí cơ bản để thủ bom

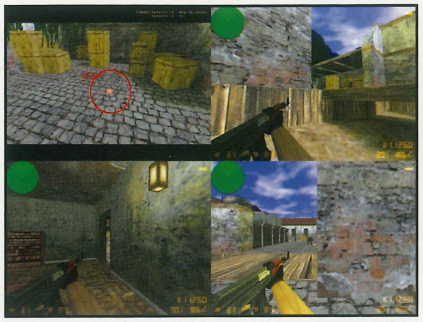
dễ dàng. Với một chút khôn khéo và bình tĩnh trong xử lý, bạn hoàn toàn có thể ngăn chặn được đối phương và giành chiến thắng. Kiểu này rất phù hợp với các tình huống khi team bạn đã nhanh chóng làm chủ được bombsite, bạn đặt bom và cả team bạn có thể dồn về kabal để phòng ngự. Kiểu đặt bom này cũng có thể áp dụng khi bạn chỉ còn một mình

Ở kiểu thứ hai, vị trí lý tưởng nhất là ngay trước thùng xanh của đường dốc lên bombsite. Tuy nhiên không phải lúc nào bạn cũng có thể đặt được vào vị trí đó do những khó khăn mà đối phương gây ra. Bạn cũng có thể đặt bom ở ngay đầu mép của đường dốc lên sao cho bạn có thể nhìn thấy hoàn toàn C4 từ xa. Ở kiểu đặt bomb này, bạn và các đồng đội sẽ rút nhanh về phía hầm dốc ở gần cửa double door nhà Terrorist. Điều này giúp bạn dễ kiểm soát được bom và gây khó khăn cho đối phương đang tìm cách gỡ hoặc bắn hạ bạn. Một chút lưu ý, với kiểu đặt này, khả năng nhắm bắn ở khoảng cách xa của bạn phải khá tốt, còn nếu không, bạn hãy trang bị cho mình một khẩu awp vì đó thật sự một vị trí tuyệt đẹp.

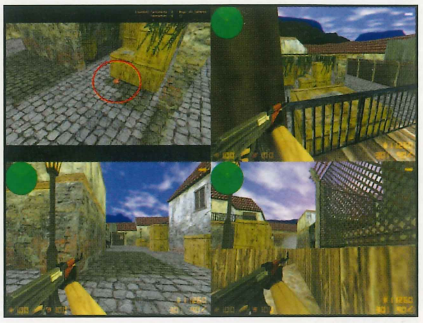
Trong khi đó, vị trí đặt bom hoàn hảo ở bombsite B – de_dust2 dường như chỉ là duy nhất. C4 cần được đặt ngay sát thùng xanh ngay ở dưới lỗ hổng trên tường. Nếu bạn đặt bom ở vị trí này, bạn có thể kiểm soát C4 từ nhiều hướng. Trong hầm B, trên bục cao, sau thùng gỗ, ở bất kỳ vị



Vị trí đặt ở bombsite B de_inferno để dễ dàng giữ bom



Ví trí nguy hiểm khi đặt nhưng hiệu quả khi giữ bom



Vị trí đặt cơ bản và hiệu quả de_inferno bombsite A

trí nào bạn cũng có thể ngăn cản đối phương gỡ bom.

De_inferno

Vị trí tốt nhất là ở bombsite B (bom nhỏ) là ngay gần những thùng gỗ ở giữa. Hãy đặt C4 cách ra một chút so với dấu X và bạn sẽ biết được hiệu quả của vị trí này. Bạn có thể canh bom từ nhiều vị trí khác nhau như ở phía bên ngách nhỏ, từ phía bên ngoài bom bên cạnh việc thủ bom ở ngay trong bombsite. Không nên đặt sát ngay thùng gỗ ở giữa trừ khi tình huống bắt buộc. Khi C4 ở vị trí đó, chỉ một chút sơ sẩy trong việc xử lý tình huống của bạn, đối phương có thể lẻn vào và gỡ ở góc khuất đó.

Ở bombsite A, vị trí đặt lý tưởng đó là ở ngay cạnh thùng gỗ đầu tiên. Ở vị trí này, hướng bắn từ phía thư viện và hố cát nhỏ đã được hai chiếc thùng gỗ che khuất giúp bạn dễ dàng đặt bom. Sau đó, bạn có thể canh từ nhiều hướng. Trên lầu 2, dưới hố cát lớn, trong nhà đen hoặc thậm chí là ngay ở sát tường mid chỗ gần cột đèn.

Tại bombsite này, bạn cũng có thể có một kiểu đặt khác đó là đặt C4 ở vị trí gần dấu X. Sau đó bạn có thể kiểm soát bom từ thư viện hay ẩn nấp ở hố cát nhỏ. Tuy nhiên, kiểu này khá nguy hiểm khi bạn có thể bị đối phương bắn hạ từ nhiều hướng khác nhau khi không có bất kỳ sự che chắn nào cả. Hãy để dành vị trí này cho những tình huống 1 chọi 1, nó sẽ đem lại hiệu quả rất cao.

De_train

Có hai vị trí cơ bản đó là ở đầu và cuối toa xe lửa. Tuy nhiên, một điểm mà bạn cần lưu ý là nên thường xuyên quay mặt ra ngoài khi thực hiện. Điều này vừa giúp bạn dễ dàng quan sát tình hình xung quanh, đồng thời tránh việc khi bạn bị đối phương bắn hạ, bom sẽ không bị rơi xuống gầm tàu như khi bạn quay mặt vào bên trong. Bom rơi ở vị trí này sẽ làm đồng đội bạn chỉ còn cách truy tìm đối phương và diệt thật nhanh trước khi hết giờ vì họ không thể nhặt bom lại được.

Ở vị trí đầu toa tàu, bạn có thể canh bom từ trên tháp cao, bên đường tàu số 5-6 hoặc canh từ ladder room. Nếu bạn đặt sát tường bên cạnh toa tàu, bạn còn có thể kiểm soát được từ cửa ra mid của Terrorist.

Trong khi đó ở bombsite trong, vị trí ngay đầu toa xe lửa đặt bom, bạn có thể canh bom từ trên đường cao, từ dốc đi xuống hoặc ẩn nấp dưới gầm các toa xe lửa. Một vị trí rất phù hợp trong tình huống 1 chọi 1 đó là đặt bom ở ngay bên cạnh toa xe lửa gần vị trí xuất phát bên phía Counter-Terrorist. Bạn có thể canh từ đây hoặc ở dưới các gầm tàu. Một vị trí rất hiểm vì đây là map de_train, bạn có quá nhiều vị trí để ẩn nấp an toàn sau khi đặt bomb.

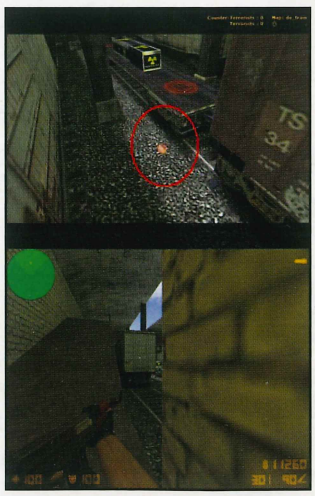
Tất cả các vị trí trên đều là những vị trí cơ bản nhưng mang lại hiệu quả cao. Có thể bạn đã biết hoặc chưa bao giờ sử dụng những vị trí này. Tuy nhiên hãy lựa chọn cho mình những vị trí thích hợp nhất trong từng tình huống để dành chiến thắng.

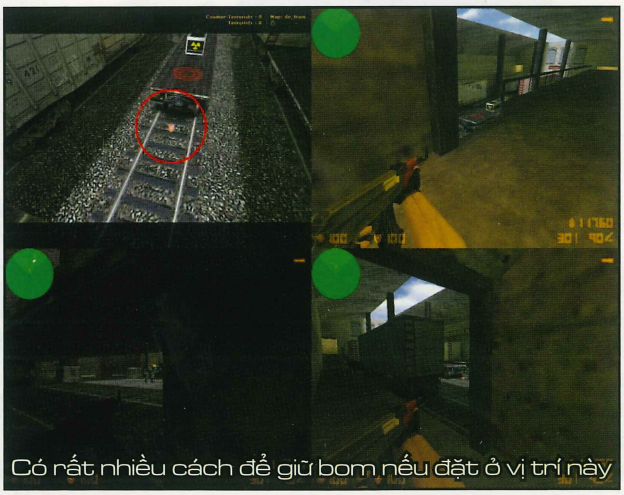
Một số lời khuyên cho các bạn mới chơi Counter Strike về kinh nghiệm đặt bom và sau khi đặt bom:

- Hãy rà soát bombsite thật kỹ để biết chắc rằng không còn có kẻ địch nào còn ẩn nấp trong khu vực này.
- Lựa chọn vị trí thích hợp nhất (tốt nhất là ở các vị trí lý tưởng) và nhanh chóng suy nghĩ đến tình huống giữ bom sau đó. Có thói quen quan sát xung quanh ngay khi đang đặt và chọn cho mình một vị trí canh bom lý tưởng để có thể hoàn toàn kiểm soát được mọi tình huống.
- Luôn bình tĩnh xử lý và tự tin vào bản thân, đưa ra những hành động chính xác và phù hợp nhất trong từng tình huống.
- Hãy luôn thay đổi vị trí giữ bom để luôn tự làm mới mình và sáng tạo hơn trong những pha xử lý.

QUANG VINH

Vị trí lý tưởng để đặt bom và giữ bom hiệu quả





Có rất nhiều cách để giữ bom nếu đặt ở vị trí này

Mình muốn mua tay cầm Xbox 360 để chơi game trên PC. Mua trực tiếp hoặc đặt hàng cũng được. *(pippi2003@gmail.com)*

Để mua tay cầm Xbox 360 cho PC, bạn có thể liên hệ với các cửa hàng sau:

- *Halo Shop (82 Pasteur, Q1, TPHCM, ĐT: (08) 8218361 – 9141494)*
- *Hiệp Lực (92 Hồ Tùng Mậu, phường Bến Nghé, Q1, TPHCM, ĐT: (08) 9144037)*
- *MiMi (114 Pasteur, Q1, TPHCM, ĐT: (08) 9140890)*
- *Hotgame Shop (127 – A6 – Trần Huy Liệu - Giảng Võ, HN - ĐT: (04)7261373)*
- *Xgame (270 Bà Triệu, Hà Nội, ĐT: (04) 9741190)*

Lúc trước em có nhờ anh họ cài dùm Audition. Anh ấy lấy USB tải từ nhà anh ấy về máy em, nhưng em chơi chỉ được 1 phút thì máy báo "Phát hiện dữ liệu bất thường, chương trình ngưng hoạt động" và thoát ra ngoài. Em quyết định tải Audition về để cài đặt lại nhưng tải không được. Vậy là sao? *(cobetinhnghich_asari24@yahoo.com)*

Địa chỉ tải về bản cài đặt đầy đủ của trò chơi Audition là ftp://download.vtc.vn:2180/AUDITION_6039_FULL.exe.

Việc bạn không thể tải về bản cài đặt này có khả năng là do server của nhà cung cấp VTC sử dụng giao thức FPT nhưng dùng cổng (port) khác với cổng mặc định (21), trong khi router ADSL của bạn đã chặn cổng này.

Cách giải quyết đơn giản nhất là bạn thiết lập DMZ trên router ADSL của bạn trỏ về địa chỉ IP của máy bạn đang sử dụng để tải về. Nếu không tự thay đổi được, bạn nên liên hệ với người quản trị mạng hoặc nhà cung cấp dịch vụ ADSL để được hỗ trợ.

Trong màn cuối cùng (Reckoning) của Crysis, game có yêu cầu người chơi sử dụng 1 khẩu súng đặc biệt (TAC gun) để "lock on the cannon" của con Alien trùm... Tôi vào YouTube xem thì được biết TAC gun là loại vũ khí nhỏ nhưng có sức công phá lớn (tương đương 1 quả bom!). Vậy làm thế nào để lấy khẩu TAC gun đó? *(dugtusa@yahoo.com)*

Trước tiên bạn cần có TAC gun, nó nằm trong hộp kính bên tay trái chiếc ghế nơi bạn sửa áo giáp. Sau khi tàu bắn tên lửa hạt nhân vào hòn đảo, tàu hàng không mẫu hạm bị người ngoài hành tinh trả đũa, lúc này kính hộp bảo vệ bị bắn vỡ, bạn mới lấy cây súng được. Chúc bạn thành công.

Để chơi được PES 08 trên máy tính có chất lượng hình ảnh đẹp như Xbox 360 thì em nên chọn card đồ họa nào phù hợp với chi phí dưới 100USD? (caocuong_7@yahoo.com)

Với chi phí dưới 100USD, bạn có thể chọn mua các loại card đồ họa dùng chip Geforce 7300GT, Geforce 8500GT hoặc Radeon HD2600Pro. Để biết thêm thông tin chi tiết về card đồ họa, bạn có thể tham khảo tại các cửa hàng bán linh kiện máy tính và trên website của nhà sản xuất loại card đồ họa tương ứng.

Máy PlayStation 2 của em dùng dây cắm của TV-Box qua màn hình máy tính CRT cho hình ảnh xấu hơn TV rất nhiều. Em ko biết lỗi này là do TV-Box hay do màn hình máy tính? Nếu em dùng màn hình LCD thì có tốt hơn không? *(Novel_Love1412@yahoo.com)*

Chất lượng hình ảnh mà máy PS2 xuất ra chỉ phù hợp với độ phân giải của TV, trong khi độ phân giải của màn hình máy tính hiện nay (kể cả CRT lẫn LCD) thì lại cao hơn độ phân giải của TV khá nhiều. Do đó khi sử dụng màn hình máy tính để chơi game PS2 bạn sẽ thấy chất lượng hình ảnh xấu hơn so với lúc dùng TV.

GLASSEGG digitalmedia
VIETNAM'S 50 BEST EMPLOYERS

TUYỂN HỌA SĨ 3D

Điều Kiện:

- Sử dụng thành thạo 3Dsmax và Photoshop
- Ít nhất 02 năm kinh nghiệm làm việc ở vị trí tương đương
- Có năng khiếu về Mỹ thuật (Ưu tiên ứng viên TN chuyên ngành Mỹ Thuật)
- Có niềm đam mê, yêu thích về lĩnh vực Game là một lợi thế
- Kỹ năng làm việc theo nhóm và giao tiếp tốt
- Có óc tổ chức, tinh thần trách nhiệm cao và hòa đồng.

Hồ sơ gửi về phòng nhân sự
Công ty Glass Egg - Etown 1 - 364 Cộng Hòa
F. 13 - Quận Tân Bình - Tp. Hồ Chí Minh
Điện thoại: 8. 109. 018
Email: recruitment@glassegg.com

EGT University 2008

Đầy chất sinh viên, chất lượng

ESVN Games Tournament
ESVN - Connect to the eSports worldwide

EGT Universtiy 2008 là giải đấu thuộc hệ thống EGT – ESVN Games Tournament diễn ra trong 2 ngày 08-09/03 tại Hà Nội do cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam, tạp chí Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game, công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam phối hợp tổ chức. Đây là giải đấu đầu tiên trong năm, chính vì vậy BTC hướng giải đấu dành cho sinh viên với mong muốn tạo nên một bầu không khí thi đấu sôi nổi, nhiệt tình, say mê và đầy hứng khởi của tuổi trẻ, mở đầu cho một mùa giải mới thi đấu đầy sôi động của thể thao điện tử Việt Nam trong năm.

Ba bộ môn game thi đấu tại giải: Counter Strike 1.6, Dota Allstar và Pro Evolution 2008 (PES 2008). Lần đầu tiên trong giải đấu của Thể thao điện tử Việt Nam, PES 2008 được đấu trên hệ PS3. Với Counter Strike 1.6 và Dota Allstar là những game thi đấu đồng đội nên có khá đông các bạn sinh viên các trường đại học, cao đẳng trên địa bàn Hà Nội đến tham dự.

Điều bất ngờ là tuy giải đấu dành cho sinh viên nhưng vẫn hội đủ các game thủ, đội game mạnh của Hà Nội. Điều này cũng thật dễ hiểu bởi độ tuổi trung bình tham gia luyện tập và thi đấu eSports là từ 16 đến 25 tuổi, chính vì vậy mà các khán giả vẫn được chứng kiến những trận đấu đỉnh cao của các game thủ hàng đầu.

Niềm vui chiến thắng của proArmy Gaming

Bảng xếp hạng ESVN Ranking được dùng để xét hạt giống ở các nội dung thi đấu nhằm mang lại sự cân bằng ở các bảng thi đấu cũng như tạo nên sự hấp dẫn của giải đấu. Ngày thi đấu đầu tiên với các trận vòng loại, không có bất ngờ nào xảy ra khi các gương mặt xuất sắc nhất đều giành vé vào vòng chung kết thi đấu trong ngày hôm sau.

Vòng chung kết, ở game Counter Strike là cuộc tranh ngôi vô địch giữa

Tâm sự của các game thủ

Team Fj tham gia thi đấu Counter Strike đến từ Hải Phòng

Fj - BengGa – Nguyễn Đức Trung (đại diện của team Fj tham gia Counter Strike): "Để tham dự giải đấu EGT lần này, bọn mình đã phải xuất phát từ Hải Phòng vào lúc 4h sáng, ngay trong chuyến xe đầu tiên đi Hà Nội. Tuy mới chỉ quen biết nhau trong thời gian ngắn qua mạng và qua hệ thống server Counter Strike của ESVN nhưng các thành viên trong team cũng đã có những sự chuẩn bị cần thiết để tham dự giải đấu này. Dù không lọt sâu vào trong giải nhưng được thi đấu trong một giải đấu thể thao điện tử làm bọn mình rất vui sướng".

Clan Volcano và proArmy Gaming, nơi có những đội game Counter Strike rất mạnh. Volcano T/rex vốn được đánh giá rất cao khi giành liên tiếp 2 chức vô địch Netviet Sunday tháng 1 và 2 đã khởi đầu rất tốt khi thắng proA.gm, tuy nhiên họ đã bị thua proA.gm ở trận đấu thứ 2 và rơi xuống nhánh thua. Tâm lý không tốt đã khiến họ tiếp tục để thua team ReSpawn và chấp nhận đứng ở vị trí thứ 4 chung cuộc. Một đội khác của Volcano cũng chỉ giành được thứ 3, một giải đấu không thực sự thành công với clan Volcano và họ phải nỗ lực rất nhiều để lấy lại ngôi vị số 1 Hà Nội cho mình. Còn với proArmy Gaming, đây tiếp tục là một giải đấu thành công khi họ giành cả 2 chức vô địch ở các nội dung đồng đội với Counter Strike 1.6 là proA.gm còn Dota là proA.Dota một cách thuyết phục và xứng đáng. Trong khi đó, ở nội dung thi đấu PES 2008, 16 game thủ lọt vào vòng chung kết đều là những game thủ rất mạnh. Do thi đấu loại trực tiếp nên mỗi trận đấu đều rất căng thẳng, quyết liệt, thu hút đông đảo người xem. Nổi lên trong số đó là uNs|batigol – Nguyễn Đức Quang, một game thủ còn rất trẻ nhưng đã thể hiện một lối chơi tấn công mạnh mẽ, giàu sáng tạo cùng khả năng dứt điểm tốt, được nhận diện là ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch. Và anh đã không phụ lòng mong đợi của các đồng đội trong team uNs (Unstopable) khi đánh bại các đối thủ để giành ngôi cao nhất. Kết quả này khẳng định sự vươn lên mạnh mẽ của một dàn game thủ trẻ tài năng, nhiều triển vọng và đầy ắp khát khao chiến thắng.

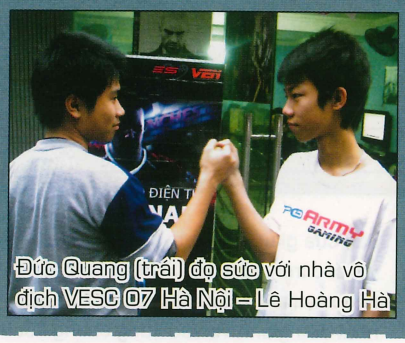
EGT University 2008 đã kết thúc và thành công tốt đẹp, giải đấu là làn sóng mới thổi vào cộng đồng thể thao điện tử trong giới sinh viên cũng như tạo ra một sân chơi mới cho cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam.

ESVN

Tâm sự của các game thủ

proA.songnhi - Phạm Hoàng Long (đội trưởng team proA.Dota): "Chức vô địch EGT lần này là phần thưởng xứng đáng cho những nỗ lực của chúng tôi trong suốt thời gian tập luyện vừa qua. Mục tiêu của chúng tôi sẽ là vô địch ADC II, VESC 08 sắp tới".

proA.songnhi – Phạm Hoàng Long



Đức Quang (trái) đọ sức với nhà vô địch VESC 07 Hà Nội – Lê Hoàng Hà

uNs | batigol – Nguyễn Đức Quang (vô địch PES 2008): "Mình rất vui vì lần đầu tiên giành được chức vô địch EGT, đặc biệt lần này lại thi đấu trên PS3 nữa. PES 2008 trên PS3 có thể đá online nên mình rất muốn được thử sức cùng với các cao thủ thành phố Hồ Chí Minh, một năm game thủ hai miền chỉ có một dịp giao lưu với nhau qua VESC và như thế là quá ít. Mình cũng muốn được tiếp cận với phong trào PES quốc tế để chứng tỏ năng lực của game thủ Việt Nam.

Chu Nguyên Phương

proA.Fangz – Chu Nguyên Phương (đội trưởng team proA.gm): "Không khí thi đấu thật sôi động, tôi rất thích được thi đấu trong một bầu không khí nóng đến như vậy. Sau giải EGT này, team proA.gm có kế hoạch sang Trung Quốc để thi đấu cọ xát, nâng cao kinh nghiệm thi đấu, chuẩn bị cho giải đấu VESC 08 vào cuối năm nay".

Bkit Open Game 2008

Giải đấu chuyên nghiệp

BCH Đoàn-Hội Khoa CNTT trường ĐH Bách Khoa TPHCM đã tổ chức "Lễ hội truyền thống khoa CNTT 2008" (IT Week 2008) từ ngày 10-16/03/2008 nhằm kỷ niệm ngày thành lập khoa CNTT, sinh nhật CLB Tin học BKIT-Club và hưởng ứng các hoạt động phong trào Đoàn viên - Sinh Viên trong tháng Thanh Niên 03/2008. Sự kiện này còn có sự tham gia của nhiều công ty tên tuổi. IT Week 2008 gồm các nội dung chính: giải đấu "Bkit Open Games 2008"; đố vui tin học "Bkit Quiz 2008"; hội chợ CNTT "Bkit Open Fair 2008"; đêm lễ hội mừng ngày thành lập khoa CNTT; hội thảo học thuật, công nghệ, tuyển dụng. Theo ghi nhận, giải Bkit Open Game 2008 (BOG 2008) năm nay có nhiều tiến bộ hơn năm ngoái và nhận được nhiều sự quan tâm, cổ vũ của các bạn sinh viên từ nhiều trường đại học trong thành phố. IT Week 2008 chỉ thật sự nóng lên vào 2 ngày cuối cùng (15-16/03) với vòng loại và chung kết BOG 2008. Giải năm nay có 16 đội tham gia thi đấu DotA, 16 đội Counter Strike 1.6 và 32 game thủ FIFA.

BOG 2008 - FIFA

Trận tứ kết giữa 3H.MZ Hồ Quốc Hoàng và Luanacid.Hoàng Công Luận diễn ra đầy áp lực khi chiếc vé thứ 1 của vòng chung kết đã được dành cho ProA. KidiA Phạm Hoài Nam, hiện là sinh viên khoa KH-KT Máy tính, ĐH Bách Khoa TP HCM. Nếu 3H.MZ chọn Pháp, một đội bóng quen thuộc của team 3H, thì Luanacid sử dụng đội Anh với đội hình 4-3-3 tấn công. Cuối cùng, Luanacid đã dành chiến thắng với tỉ số chung cuộc là 2-1; 3H.MZ Hồ Quốc Hoàng chấp nhận vị trí thứ 3 dù đã hết sức cố gắng. Trận giữa ProA.KidiA Phạm Hoài Nam và Luanacid Hoàng Công Luận là trận chung kết dành cho hai game thủ xứng đáng nhất. Có thể đây là một nhận xét chủ quan, nhưng thật sự KidiA và Luanacid đều có lối chơi, phong độ cao nhất giải năm nay. Nếu Công Luận luôn chơi tấn công quyết liệt ngay khi bắt đầu thì KidiA lại luôn thi đấu thật nhịp nhàng và chính xác trong mọi đường bóng một chạm và càng vào sâu, đá càng hay. Chính vì quá hiểu nhau nên cả hai nhập cuộc với quyết tâm cao và liên tục tổ chức các cuộc tấn công vũ bão. Đã có rất nhiều cơ hội mà cả hai đều bỏ lỡ. KidiA đã hai lần sút trúng xà ngang, còn Công Luận thì cũng một lần sút trúng cột dọc. Trận chung kết ngang ngửa và hấp dẫn đến tận phút 90 với tỉ số 0-0. Bước vào 2 hiệp phụ, thế trận vẫn cân bằng. Khi mọi người đang nghĩ đến loạt sút phạt luân lưu thì từ một tình huống phản công bài bản, ProA.KidiA Phạm Hoài Nam đã ghi bàn thắng quyết định, đoạt chức vô địch.

BOG 2008 - Counter Strike

Nếu bầu khí thi đấu Fifa căng thẳng thì Counter Strike mang đến cho người xem sự phấn khích và sảng khoái sau những pha chạm súng và nước đi đầy tính chiến thuật. Ở trận tranh hạng 3, đội CSE không thể thắng được đội SoS-Gaming khi để thua với tỷ số chung cuộc: 1-2, sau 3 map: de_inferno, de_nuke và de_dust2. Trận chung kết giữa 2 đội VPOP.gg và SCD. Đây lại là một cú lội ngược dòng đầy ngoạn mục khi "ông lớn" VPOP.gg đã coi thường "tí hon" SCD và đã phải trả giá ngay ở map đầu tiên (de_dust2) và phải vất vả lắm VPOP.gg mới thắng được SCD với tỷ số chung cuộc là 16-14. Nhưng sự ngạc nhiên mà SCD đem lại cũng chỉ có thế vì ở map thứ 2 (de_nuke), VPOP.gg đã đè bẹp SCD với tỷ số cách biệt là 16-4. Cuối cùng, VPOP.gg đoạt ngôi vô địch sau khi hạ do ván SCD với tỷ số chung cuộc là 2-0.

BOG 2008 - Dota Allstars

Có vẻ BOG 2008 là sân chơi đơn độc đối với đội GD của game Dota khi họ dễ dàng thắng tiến đến trận chung kết. Trận chung kết diễn ra trong 3 ván đấu, đội nào thắng 2 sẽ dành chiến thắng nhưng GD đã dễ dàng "nuốt" đội [V] với tỷ số cách biệt là 2-0 để lên ngôi vô địch mà không cần phải đấu thêm ván thứ 3. Đội Bogia rất xứng đáng với hạng 3 vì đã chiến đấu và cống hiến cho khán giả rất nhiều pha thi đấu đẹp mắt và ngoạn mục.

Nhìn chung, ban tổ chức và trọng tài của giải năm nay làm việc rất chuyên nghiệp và nghiêm túc nhờ kinh nghiệm tích luỹ được trong các lần tổ chức giải trước đây. Hệ thống máy thi đấu được trang bị đồng nhất và đủ sức gánh vác những trận thi đấu liên tục. Các đội, game thủ năm nay thi đấu khá dạn dĩ và được chuẩn bị khá tốt từ đồng phục thi đấu đến thiết bị thi đấu cá nhân. Cuối cùng, giải cũng đã khép lại và thành công tốt đẹp. Bên cạnh những game thủ hân hoan trong chiến thắng thì cũng có nhiều game thủ ra về trong tiếc nuối và hy vọng cho giải BOG 2009 năm sau.

THANH BÌNH

Bảng thành tích BOG 2008

Game/Hạng	Fifa 2008	Warcraft DotA	Counter Strike 1.6
Giải I	ProA.KidiA Phan Hoài Nam	đội GD	đội VPOP.gg
Giải II	Luanacid.Hoàng Công Luận	đội [V]	đội SCD
Giải III	3H.MZ Hồ Quốc Hoàng	đội Bogia	đội SoS-Gaming

Chương trình "Quest & Awards" do Kingmax và Thế Giới Game phối hợp thực hiện đã kết thúc tốt đẹp. Chúc mừng 130 bạn đã trở thành chủ nhân của những giải thưởng hấp dẫn và giá trị.

10 Giải Nhất: 01 USB KINGMAX 8GB

Võ Hoàng Vĩnh Nghiêm; 58/11 Lê Hồng Phong, TP.HCM; **Đoàn Mai Vinh Khoa**, 48/24 KP.1, P. Thống Nhất, Biên Hòa, Đồng Nai; **Trần Đa Phúc**, 192 Tân Kỳ, Tân Quý, P. Sơn Kỳ, Q. Tân Phú, TP.HCM; **Nguyễn Phước Hoàng Nam**, 15B Đồng Khởi, Q. Ninh Kiều, Cần Thơ; **Vũ Ngọc Trưởng**, Lớp 07 QT01, Khoa QTKD Trường ĐH Bình Dương, TX. Thủ Dầu Một, Bình Dương; **Phan Lâm Hoàng Ngân**, Phòng 220 chung cư Nghĩa Phát, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Trần Văn Tâm**, 16 Âu Dương Lân, P.2, Q.8, TP.HCM; **La Triển Trang**, 434/6 Ninh Trang Ninh Sơn, TX. Tây Ninh, Tây Ninh; **Phạm Ngọc Hiếu**, 122 Quang Trung, Hồng Bàng, Hải Phòng; **Hồ Huy Cường**, 43/9 Nguyên Hồng, P.1, Q. Gò Vấp, TP.HCM.

20 Giải Nhì: 01 USB KINGMAX 4GB

Nguyễn Quang Minh, 376 Trần Phú, TT. Nam Sách, H. Nam Sách, Hải Dương; **Nguyễn Đăng Khôi**, 113 Phạm Văn Chí, P.1, Q.6, TP.HCM; **Võ Minh Hiếu**, 147/16 Tân Kỳ Tân Quý, P. Tân Sơn Nhì, Q. Tân Phú, TP.HCM; **Tiêu Tấn Thành**, 727 Trần Hưng Đạo, P.1, Q.5, TP.HCM; **Lê Thanh Tùng**, 11 ngõ 166, Đội Cấn, Ba Đình, Hà Nội; **Huỳnh Trần Phúc Duy**, 80 Đặng Nguyên Cẩn, P.13, Q.6, TP.HCM; **Chu Quang Sang**, 6/26A Thống Nhất, Q. Gò Vấp, TP.HCM; **Trương Tấn Tài**, 146 CMT 8, P.2, TX. Tây Ninh, Tây Ninh; **Hồ Ngọc Tuấn**, 9 Đường 9 Linh Tây, Kha Vạn Cân, Q. Thủ Đức, TP.HCM; **Nguyễn Tuấn Đạt**, Tiểu đoàn bộ, Tiểu đoàn cảnh vệ, BTMQK9, Cần Thơ; **Hồ Tấn Nam**, 38B/6 Nguyễn Biểu, Nha Trang, Khánh Hoà; **Lê Thanh Hiền**, 140/4/1 Bình Quới, P.27, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Trần Tuấn Anh**, 672A Cách Mạng Tháng 8, P.5, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Tô Đoàn Ngọc Nhẫn**, 82/24 Nguyễn Công Trứ, P.19, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Thiềm Quang Huy**, 327 Phan Đình Phùng, P.15, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; **Lương Hữu Tâm**, 127/40 Mai Xuân Thưởng, P.4, Q.6, TP.HCM; **Lưu Hoàng Long**, N5-03 Ngõ 40 Xuân la, Từ Liêm, Hà Nội; **Hoàng Thị Thu**, 53BD Cư xá Thanh Đa, P.27, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Nguyễn Minh Thắng**, 894/123 Lê Hồng Phong, Khu 3, Phú Thọ TX. TDM, Bình Dương; **Nguyễn Hoàng Hiệp**, 188 Lạch Tray, Q. Ngô Quyền, Hải Phòng.

100 Giải đồng hạng: 01 USB KINGMAX 2GB

Vũ Trung Hiếu, 182B Lê Lợi, TP. Sơn Tây; **Vũ Thịnh**, 22 Nguyễn Công Trứ, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Nguyễn Minh Đức**, Giáp Tây, Hương Toàn, Hương Trà, Thừa Thiên Huế; **Lê Hải Nam**, 19 ngách 293/57 Tam Trinh, Hoàng Mai, Hà Nội; **Nguyễn Việt Cường**, 51 Trường Sơn, P.2, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Nguyễn Anh Phú**, 364 Bạch Mai, Quận Hai Bà Trưng, Hà Nội; **Nguyễn Hoài Vũ**, 62/23 Xóm Đất, P.8, Q.11, TP.HCM; **Lư Hồng Phúc**, 1/4 Tô Ký, Huyện Hóc Môn, TP.HCM; **Bạch Thái Thịnh**, Số 7 ngõ 97, Phùng Khoang, TX, Hà Nội; **Nguyễn Anh Duy**, 150 Trần Phú, P. An Hòa, Sa Đéc, Đồng Tháp; **Nguyễn Anh Tuấn**, 251/40 Hậu Giang, P.5, Q.6, TP.HCM; **Nguyễn Kiên Viễn**, 469F Vườn Chuối, P.4, Q.3, TP.HCM; **Lê Hải Long**, 8 Ngõ 208A Đội Cấn, Ba Đình, Hà Nội; **Dương Hoàng Phúc**, 96 Hồ Tùng Mậu, Q. 1, TP.HCM; **Đặng Mạnh Trường**, 151 Hậu Giang, P5, Q.6, TP.HCM; **Trần Quang Vinh**, 220/50A/96E Xô Viết Nghệ Tĩnh, P.21, Bình Thạnh, TP.HCM; **Phan Anh Dũng**, 424/6/6 Tùng Thiện Vương, P.13, Q.8, TP.HCM; **Nguyễn Thị Thanh Hà**, 605 Bình Giã, TP. Vũng Tàu, Vũng Tàu; **Lê Hữu Hóa Lộc**, 42 Nguyễn Thị Minh Khai, TP. Phan Thiết, Bình Thuận; **Bùi Nguyên Lộc**, 62/7 Hùng Vương, TX. Tân An, Long An; **Ngô Tuấn Anh**, 185 Nguyễn Văn Thủ, P. Đa Kao, Q.1, TP.HCM; **Vũ Quang**, 35/8A Đường 09, P. Tân Kiểng, Q.7, TP.HCM; **Hà Nguyên**, 173 Lê Lợi, P.2, TP. CL, Đồng Tháp; **Trần Thị Mai Hiền**, 63/4 Phan Bội Châu, Bình Thới I, Bình Khánh, Long Xuyên, An Giang; **Trần Hồ Quốc Sĩ**, 110 Nhất Chi Mai, P.13, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Phùng Diệu Cơ**, 420 Lô 10 Cư xá Thanh Đa, P.27, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Dương Duy Thái**, 36/42 Nguyễn Lương Bằng, Hòa Khánh, Đà Nẵng; **Phạm Đình Chinh**, 81 Đường 7A, KP.5, Bình Hưng Hòa A, Bình Tân, TP.HCM; **Phạm Sơn Lộc**, 27/5D Ninh Hòa, Ninh Thạnh, T. xã Tây Ninh, Tây Ninh; **Cao Hải Sơn**, 27 Ngõ 933 Hồng Hà, Quận Hoàn Kiếm, Hà Nội; **Bùi Thức Mỹ**, 17/E1 Trần Bình Trọng, P. Nguyễn An Ninh, Vũng Tàu; **Trần Vĩnh Nghĩa**, 1840 Đường 30/4, KP.6, P.12, TP. Vũng Tàu; **Trần Minh Tú**, 232/5/16 Bình Lợi, P.13, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Trần Quốc Khánh**, 17/36 Giếng Mứt, Bạch Mai, HBT, Hà Nội; **Nguyễn Lữ Ngọc Sang**, 61/6 Phan Đình Phùng, P.17, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; **Bùi Thu Đông**, 48 Phố Đầm Vạc, Vĩnh Yên, Vĩnh Phúc; **Lâm Hải Đăng**, 11/19 Phan Huy Ôn, P.19, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Đoàn Xuân Nam**, 1263/64 Bình Đức, Long Xuyên, An Giang; **Bùi Đăng Vinh**, Số 19 Ngõ 24, Kim Đồng, Q. Hoàng Mai, Hà Nội; **Nguyễn Lâm Minh Tiến**, 15/15 Trần Hưng Đạo, P. Mỹ Thời, Long Xuyên An Giang; **Trần Huỳnh Vũ**, 327/41A Trần Bình Trọng, P.4, Q.5, TP.HCM; **Đỗ Hoàng Công Duy**, Tổ 33 ngõ 120 Đường Kim Giang, Hà Nội; **Thái Công Huân**, 41/40 Lê Văn Linh, P.13, Q.4, TP.HCM; **Tạ Minh Tuấn**, 231/57/52 Bình Tiên, P.8, Q.6, TP.HCM; **Huỳnh Đức Cảnh Nam**, Tổ 39A, Mân Quang, Thọ Quang, Sơn Trà, Đà Nẵng; **Phan Thanh Nam**, 540 Ngô Gia Tự, P.9, Q.5, TP.HCM; **Đặng Dương Đông Anh**, 103 Lê Anh Xuân, P.2, TP. Cao Lãnh, Đồng Tháp; **Bùi Minh Châu**, P.407 Tập thể NXB Sự Thật, Số 10 Kim Mã Thượng, Q. Ba Đình, Hà Nội; **Tường Đức Giang**, 12 - THPT Hoàng Văn Thụ, TP. Hòa Bình, Hoà Bình; **Trần Thị Thảo Linh**, 84 Ấp Chợ, P. Thủ Thiêm, Q.2, TP.HCM; **Nguyễn Hoàng Anh**, 35/11 Ấp Tân Hòa, Xã Đông Hòa, Huyện Dĩ An, Bình Dương; **Đặng Quang Thuận**, 199/18A Lê Quang Định, P.7, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Phạm Bá Tuân**, Hộp thư 5AK 235 Thủ Đức, TP.HCM; **Lâm Việt Khoa**, 140/37A Lý Tự Trọng, Q. Ninh Kiều, Cần Thơ; **Nguyễn Hồng Khánh**, 17 Nguyễn Văn Đậu, P.5, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; **Nguyễn Văn Anh Tuấn**, 144/43 Hồng Lạc, P.11, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Tạ Thu Tuấn Anh**, 56/74 Thích Quảng Đức, P.5, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; **Đào Công Minh**, 4/31/3 KP.2, P. Linh Tây, Q. Thủ Đức, TP.HCM; **Đỗ Văn Vũ**, 118/193 Phan Huy Ích, P.15, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Nguyễn Trung Dũng**, Lớp K43-H3 Trường TH BC & CNTT Thái Nguyên, Thái Nguyên; **Kiêm Huỳnh Trí Thức**, 372/36/10 Điện Biên Phủ, P.17, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Nguyễn Thanh Hoàng**, 5 Lê Quý Đôn, P.6, Q.3, TP.HCM; **Trần Đăng Khoa**, 22/6 Đại Nghĩa, P.6, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Lê Quang Huy**, Quỹ Tín Dụng Tân Châu, Tân Châu, An Giang; **Nguyễn Ngọc Mỹ Linh**, 55/6 Đường số 4, KP.4, P. Tam Phú, Q. TĐ, TP.HCM; **Trần Thị Phương Thảo**, 42F Trần Phú, Đà Lạt, Lâm Đồng; **Nguyễn Duy Tiến**, 79/5/148 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P.26, Q. Bình Thạnh, TP.HCM; **Hà Hoàng Hiệp**, 92 Lạc long Quân,Pleiku, Gia Lai; **Mai Đức Quý**, 58 Thân Nhân Trung, P.13, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Trần Ngọc Tùng Quân**, 86 Trần Quang Khải, P. Tân Định, Q.1, TP.HCM; **Vũ Ngọc Hiền**, 11 Đô Đốc Long, P. Tân Quý, Q. Tân Phú, TP.HCM; **Chướng Quân Hải**, Ấp 2, Phú Lợi, Định Quán, Đồng Nai; **Dương Hoàng Phúc**, 96 Hồ Tùng Mậu, Q. 1, TP.HCM; **Nguyễn Hà Duy Hưng**, 162 Khương Đình, Thanh Xuân, Hà Nội; **Nguyễn Văn Đông**, 489A/8 Huỳnh Văn Bánh, P.13, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; **Đặng Trần Huân**, 141/68 KP.2, Tân Phong, Biên Hòa, Đồng Nai; **Nguyễn Lê Hùng Phong**, 14/2A Quang Trung, Khu 6, P.4, TX. Trà Vinh, Trà Vinh; **Nguyễn Thị Kim Loan**, 38B Tổ 8A, P. Ngã Tư Sở Hà Nội, Hà Nội; **Trần Hồ Thanh Lâm**, 288 bis Lưu Hữu Phước, P.15, Q.8, TP.HCM; **Nguyễn Công Hoan**, 47 Nguyễn Bỉnh Khiêm, Đông Nam Cường, Hải Dương; **Bùi Hoàng Quốc Huy**, 18/111B Trần Quang Diệu, P.14, Q.3, TP.HCM; **Vũ Minh Hoàng**, 113 KP.3, Trung Dũng, Biên Hòa, Đồng Nai; **Lương Minh Trung**, 37 Cửu Long, Nha Trang, Khánh Hoà; **Phan Hoài Đăng**, 17/21 Hùng Vương, P.10, Đà Lạt, Lâm Đồng; **Nguyễn Hữu Minh Quân**, 6B Trần Hưng Đạo, P3, TP. Đà Lạt, Lâm Đồng; **Phan Tiến Dũng**, Ấp Sò Đo, TT Hậu Nghĩa, Long An; **Đặng Thanh Sơn**, 28/17, T12, P.6, Tam Hiệp, Biên Hòa, Đồng Nai; **Huỳnh Minh Duy**, 91A/2 Trần Hưng Đạo, TP. Cần Thơ, Cần Thơ; **Phạm Vũ Mạnh**, 185/1 Đường 3/2, P.11, Q.10, TP.HCM; **Nguyễn Tâm Phương**, 60 Hùng Vương, Tam Kỳ, Quảng Nam, Đà Nẵng; **Phạm Tấn Huy**, Số 4, Đường Linh Đông, P. Linh Đông, Thủ Đức, TP.HCM; **Nguyễn Duy Khang**, 81/3 Nguyễn Bá Tuyển, P.12, Q. Tân Bình, TP.HCM; **Nguyễn Gia Bảo**, 27 Đường 15A, P. Bình Trị Đông B, Q. Bình Tân, TP.HCM; **Đặng Minh Đức**, 19 Quang Trung, TP. Thái Bình, Thái Bình; **Hoa Ngọc Hải**, 91 Hàng Gai, Hoàn Kiếm, Hà Nội; **Vũ Việt Tiệp**, 56 Nguyễn Du, Nam Định; **Nguyễn Minh Sơn**, 101 Đội Cung, Đông Thọ, Thanh Hoá; **Trần Công Lai**, Phước Trung, Gò Công Đông, Tiền Giang; **Nguyễn Văn Hải**, 5B tổ 2, KP.5, P. Long Bình, Biên Hòa, Đồng Nai; **Phạm Duy Long**, 11/19 Đào Duy Từ, P.4, Đà Lạt, Lâm Đồng.

Mời các bạn có tên trong danh sách nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 9304 324 - **Fax:** (84.8) 9304 338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 5121 819 - **Fax:** (84.4) 5121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Lưu ý: Khi đến nhận giải thưởng vui lòng mang theo giấy CMND/ Thẻ học sinh. Các bạn ở tỉnh nhận giải thưởng sẽ chịu chi phí gửi bưu điện.

Chân dung bạn đọc

Nhân niềm vui, tăng chất lượng

Với mong muốn mang lại những "giá trị cộng thêm" cho bạn đọc, Thế Giới Game đã liên tục thực hiện các "minigame" trong thời gian qua. Chia vui với những bạn thành công với "Quest & Award", Thế Giới Game còn có cơ hội hiểu thêm bạn đọc của mình để phục vụ ngày càng tốt hơn. Chúng ta cùng làm quen với anh Lê Thanh Tùng, người đoạt giải thưởng 1 Laptop Acer 4520 của chương trình "Quest & Awards" - Tìm hiểu về AMD.

TGG: Bạn bắt đầu đọc tạp chí Thế Giới Game (TGG) từ lúc nào?

Tôi bắt đầu đọc TGG từ rất lâu, có thể nói là từ những ngày đầu tiên khi chỉ có 4 trang trắng đen và nằm trong tạp chí TGVT sêri A. Cho đến bây giờ tôi vẫn sưu tầm và giữ đầy đủ các số báo của TGG.

TGG: Bạn có thường chơi game không? Nếu có, game nào làm bạn say mê và để lại cho bạn nhiều ấn tượng nhất?

Tôi rất thích chơi game nên hay đọc các tạp chí về game để có thêm thông tin về các game mới, hay. Thời còn học đại học, khoảng năm 2004-2005, tôi say mê game trực tuyến MU. Có thể nói vào thời điểm đó MU đã tạo nên 1 cơn sốt game và thu hút được hầu hết game thủ ở lứa tuổi của tôi. Niềm say mê tranh tài trong game này đã giúp tôi trở thành 1 trong 20 người chơi giỏi và có level cao nhất trong máy chủ mà tôi chơi lúc đó. Sau một thời gian tham gia vào thế giới ảo, tôi nhận thấy một điều rất thú vị là thế giới trong game cũng rất giống với thế giới thật mà mình đang sống, luôn luôn có chuyện "ma cũ" bắt nạt "ma mới", kẻ mạnh hiếp đáp kẻ yếu. Lúc tôi mới bắt đầu chơi, cũng bị một số nhân vật level cao liên tục truy sát, chính điều này đã làm cho tôi hết sức bất bình, bực tức và quyết tâm rèn luyện nhân vật của mình trở nên mạnh nhất để "dằn mặt" những kẻ trước đây hiếp đáp mình và bảo vệ những người chơi mới. Đến khi tôi làm được điều này, rất nhiều bạn chơi mới đã cám ơn tôi và tôi luôn dẫn dắt, bảo vệ họ, tôi chợt nhận ra tình người thật ấm áp trong trò chơi này. Sau MU, tôi cũng háo hức chơi thử một số game trực tuyến khác có phát hành tại Việt Nam, nhưng chỉ được vài tháng thì phải nghỉ ngang vì công việc.

Còn về game chơi đơn thì tôi chơi theo những game nổi tiếng mà TGG đã giới thiệu, bài viết mà tôi cảm thấy tâm đắc nhất chính là bài "Bản quyền Game" (TG Game số 12/2007, Tr.94). Vì tôi cũng đã từng gặp tình trạng mua đĩa game về, nhưng không thể cài được game để chơi nên rất hiểu tâm trạng của tác giả và thấy bài viết đã nói được đúng điều bức xúc của mình. Tuy chơi game online nhiều, nhưng sở trường của tôi lại là game Counter Strike 1.6, tôi hiện đang làm "mod" về game Counter Strike cho diễn đàn Cần Thơ Online (www.canthoonline.com). Diễn đàn này giống như gia đình thứ 2 của tôi, nơi tôi có thể kết giao thêm những bạn cùng sở thích và trao đổi với nhau những kinh nghiệm, mẹo vặt để tăng kỹ thuật và độ chính xác khi chơi game.

TGG: Thời gian trung bình bạn chơi game trong 1 ngày và bí quyết cân bằng với cuộc sống?

Khi còn chơi MU, tôi đầu tư nhiều thời gian nhất vì lúc đó tôi còn đang đi học và có thể sắp xếp hợp lý, trung bình tôi chơi khoảng 3, 4 giờ/ngày, riêng thứ 7 và CN thì có lúc tôi chơi trên 8 giờ. Đặc biệt trong những ngày nghỉ Tết, tôi tranh thủ "cày ngày cày đêm", nhất là trong những khoảng thời gian đặc biệt có thể tăng điểm kinh nghiệm gấp nhiều lần, đó cũng là 1 trong những bí quyết giúp tôi chơi ít thời gian hơn nhưng lại có level cao hơn những người khác. Sau này khi đã đi làm, tối về tôi thường chơi game từ 1, 2 giờ trước khi đi ngủ.

Theo tôi, nếu biết sắp xếp thời gian hợp lý, coi game là một trò giải trí và biết cách quản lý bản thân, đừng để mình quá nghiện và bị phụ thuộc vào game, kiểu như "ăn game, ngủ game" thì việc chơi game hoàn toàn không ảnh hưởng đến những sinh hoạt bình thường khác mà còn góp phần làm cho cuộc sống của tôi thêm những giây phút giải trí thật thoải mái sau 1 ngày làm việc.

TGG: Là bạn đọc thân thiết của tạp chí, theo bạn TGG cần hoàn thiện, thay đổi những gì để phục vụ tốt hơn cho bạn đọc?

Tôi đã đọc tạp chí từ những ngày đầu, khi chỉ là những trang trắng đen, sau đó là 8 trang màu và bây giờ là cả 1 tờ tạp chí chuyên về game rất "hoành tráng" nên tôi nhận thấy mọi người đã bỏ rất nhiều công sức để phát triển tạp chí. Tuy nhiên, TGG và TGVT cũng còn nhiều điểm cần hoàn thiện hơn nữa, chẳng hạn như việc tờ rơi đặt báo đính kèm rất dễ bị rơi mất và làm mất công phải nhặt lên. Ngoài ra, các mục phần cứng của tạp chí vẫn chỉ dừng lại ở mức giới thiệu chứ chưa đưa ra những đánh giá về thiết bị như mặt tốt và hạn chế của thiết bị. Bảng tính năng và giá của điện thoại di động trên TGVT rất hay và bổ ích cho người đọc, nhưng giá tham khảo nhiều lúc chênh lệch quá lớn so với thị trường...

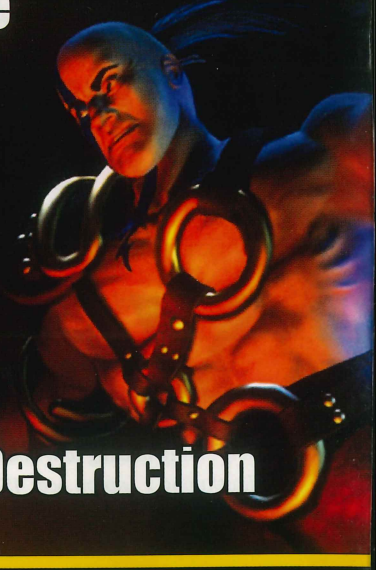
TGG: Bạn đã tham gia bao nhiêu chương trình "Quest & Award" của TGG và có nhận xét gì?

Tôi tham gia hầu như mọi chương trình đố vui trúng thưởng, "Quest & Awards"... của tạp chí (cười). Tuy nhiên, tôi chỉ thật sự quan tâm, hào hứng với những chương trình có phần thưởng giá trị cao như máy PS3, laptop... Nhìn chung cách thiết kế mẫu tham gia các chương trình trúng thưởng của TGG rất tốt, phiếu điền nhỏ gọn và đặc biệt chỉ cần điền đầy đủ thông tin và "ném" vào thùng thư gần nhất mà không cần dán tem hay bao thư gì cả. Chính điều thuận lợi này đã phần nào giúp tôi có đủ kiên nhẫn tham gia hầu hết các chương trình của báo.

Khi tôi cầm tờ báo mới trên tay và lật tìm trang có kết quả trúng thưởng thì bàng hoàng khi thấy tên mình trong danh sách. Lúc đó, tôi còn cẩn thận sợ có ai đó trùng họ tên với mình, nên đã gọi điện thoại đến văn phòng của tạp chí TGG để chứng thực và sau khi được xác nhận tôi mới thật sự tin mình đã trúng giải và thật sự rất hân hoan và vui mừng. Tuy nhiên, tôi cố gắng không thông báo tin này cho các đồng nghiệp tại nơi tôi làm (ngân hàng Đông Á ở T.P Cần Thơ), nhưng không hiểu sao mọi người đều biết và đến chúc mừng. Niềm vui của tôi được nhân lên gấp bội nhưng cũng đồng nghĩa với 1 chầu "rửa máy" ăn mừng không thể thiếu (cười).

Titan Quest & Titan Quest: Immortal Throne

CHỐNG



Diablo II & Diablo II: Lord of Destruction

Diablo II (DII) và Diablo II: Lord of Destruction (DII: LOD) là một "tượng đài" về WRPG (Western Role Playing Games) theo phong cách hack'n slash, một game gần như hoàn hảo. DII & DII: LOD đã giữ ngôi vị đứng đầu dòng game này, từ khi xuất hiện vào năm 2000. Mặc dù đã hơn 7 năm tuổi, DII vẫn giữ được đông đảo fan và một cộng đồng game thủ trên battle.net luôn vững vàng và nhộn nhịp. Tuy vậy, trong một vài năm gần đây, những game mong muốn "lật đổ" vị vua này đã bắt đầu xuất hiện, trong đó tiêu biểu và thành công nhất là Titan Quest (TQ) và bản mở rộng Immortal Throne (TQ:IT). Trong khuôn khổ bài viết này, tôi sẽ đưa ra một số so sánh về hai game rất "gần nhau" này

I. SƠ LƯỢC VỀ HAI GAME

1. Diablo II &Diablo II: Lord oF Destruction.

Phát triển: Blizzard North
Phát hành: Blizzard Entertainment
Ngày phát hành: 5/2000

2. Titan quest & Titan quest: Immortal Throne.

Phát triển: IronLore
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 6/2006

II. SO SÁNH

1. Cốt truyện

DII & DII: LOD

Tiếp nối câu truyện của Diablo, DII & DII: LOD kể về cuộc chiến chống lại quỷ vương Diablo cùng hai người anh em của hắn: Mephisto và Baal. Trong vai một người anh hùng, bạn sẽ phiêu lưu qua 5 vùng đất khác nhau, chạm chán với hàng trăm loại quái vật và đối đầu với 3 kẻ thù mạnh nhất: Diablo, Baal và Mephisto.

TQ & TQ:IT

Thất bại trong cuộc chiến khủng khiếp với thần Zeus, Typhon - Titan mạnh nhất bị nhốt ngục tối và được canh giữ cẩn mật. Tuy nhiên, các Telkine lại lên kế hoạch giải thoát cho hắn. Bạn, trong vai một người anh hùng vô danh, có nhiệm vụ chống lại Typhon cùng đội quân của hắn. Trong khi đó, bản TQ:IT lại nói về cuộc chiến chống lại "tên nổi loạn" Hades dưới địa ngục. Cũng như DII, người chơi sẽ có dịp đi qua 5 vùng đất, tuy nhiên chúng dựa trên những địa danh có thật nằm rải rác trên Hy Lạp, Ai Cập, Trung Quốc.

Cốt truyện không có nhiều đột phá, vẫn là cuộc chiến muôn thuở giữa cái thiện và cái ác. Tuy nhiên, cách thể hiện của DII lại xuất sắc hơn TQ, đó là nhờ những đoạn phim cắt cảnh chất lượng. Ở khía cạnh này, một điểm cộng cho DII.

DII: 9
TQ: 7

2. Gameplay

Cả hai game đều hướng người chơi đến việc chiến đấu liên tục, không ngừng nghỉ, việc của bạn hầu như chỉ là "click" chuột liền tay và nhặt đồ vật rơi ra từ những con quái vật. Nghe thì có vẻ nhàm chán, nhưng những khía cạnh được thể hiện trong các pha hành động đó đã được Blizzard và Ironlore thể hiện rất tốt, đem lại cảm giác hào hứng cho người chơi. Chúng bao gồm:

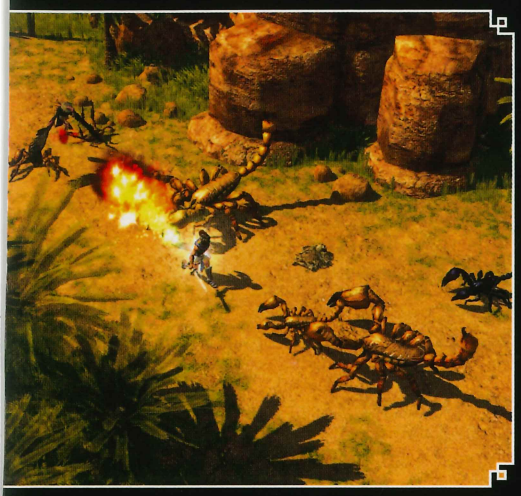
Hệ thống màn chơi

Phải nói cả Blizzard và Ironlore đều thiết kế cực tốt điều này. Các màn chơi liên tục, đi không ngừng nghỉ giúp người chơi có cảm giác liền mạch, không phải "nhai đi nhai lại" một khung cảnh mãi (việc thường thấy trong các game trực tuyến, thậm chí trong một game được đầu tư rất nhiều như Hell Gate: London). Trong DII hay TQ, bạn chỉ phải chờ đợi nạp màn (loading), khi di chuyển trong các cổng không gian (portal), hoặc khi chuyển qua các màn khác, chứ không phải khi đi sang các vùng khác nhau.

DII: 9
TQ: 9

Hệ thống kỹ năng và cách xây dựng nhân vật

DII: Với 7 lớp nhân vật (class), mỗi lớp có 3 bảng kỹ năng (skill) riêng, các kỹ năng lại ảnh hưởng lẫn nhau, đã khiến cho việc "build char" (cách xây dựng nhân



vật, trở nên rất hấp dẫn. Việc xây dựng một nhân vật đòi hỏi bạn tốn nhiều công sức để cộng các điểm vào các kỹ năng, sao cho nhân vật của bạn trở nên mạnh nhất. Nhân vật của DII được xây dựng dựa trên hệ thống tương tác giữa các kỹ năng với nhau. Chắc hẳn những người chơi DII đều biết các từ như Hammerdin, Auramancer, Singer Barb, Blizzard Sorc... dùng để chỉ các cách xây dựng đặc trưng cho từng lớp nhân vật. Bên cạch đó, với mỗi cách xây dựng lại có các cách cộng điểm tiềm năng (Strength, Dexterity, Vitality, Energy), ghép Gear (các loại item như giáp, mũ, găng...) sao cho hợp lý nhất (sẽ được nói kỹ hơn ở phần sau). Tôi chắc các bạn cũng từng ngồi hàng tháng trời, chơi đi chơi lại chỉ một lớp nhân vật để tìm ra cách xây dựng nhân vật thích hợp nhất, bởi DII không cho phép lấy lại điểm kỹ năng (skill point). Và sức hấp dẫn của DII chính là chỗ này.

TQ:IT: TQ lại đưa ra một khái niệm khác, không phải class mà là mastery, và cứ hai mastery lại tạo thành một class. Như vậy chúng ta có tổng cộng 45 class, một con số rất lớn, trong một vài class lại có các kiểu xây dựng nhân vật khác nhau, với mỗi class lại có các cách sắp Gear khác nhau. Chỉ tính sơ sơ, TQ có tầm khoảng 80 cách xây dựng nhân vật khác nhau (chưa kể các cách xây dựng nhân vật đặc biệt), đủ để bạn phải "lao tâm khổ tứ". May mắn thay, TQ cho ta lấy lại các điểm kỹ năng, nếu không chắc giờ này tôi vẫn còn ngồi mày mò cộng điểm cho nhân vật của tôi chứ không phải đang viết bài. Và về mặt này, TQ đã ngang bằng, thậm chí có phần nhỉnh hơn DII.

DII: 9

TQ: 9

Các loại vật dụng (Items)

Item là thứ không thể không nhắc đến của hai game này, và cũng là một khía cạnh không kém phần quan trọng tạo nên sự khác biệt của thể loại này với các game nhập vai chính thống khác. Sự "đồ sộ" về số lượng vật dụng và những tính năng của nó chính là điểm thu hút người chơi ở lại lâu với TQ và DII.

DII: Các item được phân chia thành magic item (những vật dụng có chứa những tính chất ma thuật), rare item (vật dụng bằng vàng, hiếm), unique item (vật dụng nâu, khó kiếm hơn nữa) và set item (những vật dụng nằm trong một bộ, màu xanh lá cây). Càng lên độ khó cao, vật dụng càng có nhiều tính chất thú vị hơn. Ngoài ra còn có các bộ đồ, chỉ khi tập hợp đầy đủ mới phát huy hết những tính năng của nó. Đây là cách phân chia item chuẩn mực mà rất nhiều game sau này học tập. Ngoài ra, DII còn có hệ thống rất đặc sắc khác đó là rune word và craft item (tạo đồ). Rune word là sự sắp xếp các cổ vật để ép vào đồ, tạo nên những tính năng khác nhau, những rune word "xịn" nhất cho ra những món đồ cực kì tốt, một thứ không thể thiếu khi lên Hell, cấp độ khó nhất của trò chơi. Còn craft item là những công thức đưa ra để "nhập" các nguyên liệu tạo thành một món đồ mới.

TQ: Số lượng các item trong TQ cũng phong phú không thua kém gì trong DII, thậm chí các set item còn nhiều hơn (hơn 70 bộ). Các relic và charm của TQ mà người chơi nhặt được ở phần khó nhất, còn có chứa một thứ rất đặc biệt là tính năng ngẫu nhiên, nên nếu may mắn, bạn có thể sở hữu những món đồ cực kì quý

hiếm. Việc craft vật dụng của TQ chỉ thể hiện ở các artifact (lắp ghép từ các charm và relic). Một điểm "độc nhất vô nhị" ở TQ là khi bạn đánh một con quái vật, đồ vật chúng mang trên người sẽ là của bạn. Đây là một điểm cải tiến vô cùng độc đáo và hợp lý. Việc săn đồ của TQ cũng mang tính ngẫu nhiên cao, những đồ xịn nhất không phải chỉ đánh Raid Boss (con trùm) mới có mà hoàn toàn nhờ may mắn. Nếu đánh đúng lúc, đúng chỗ, đúng người thì bạn hoàn toàn có thể sở hữu những món đồ đặc biệt. Cũng giống như DII, TQ có những item dành riêng cho từng lớp nhân vật. Và một điểm cải tiến của TQ đó là cho phép các nhân vật của một người chơi trao đổi vật dụng cho nhau, đây là điều "bất khả thi" với DII.

Hệ thống xây dựng nhân vật và item phong phú của DII và TQ khiến cho hai game này có giá trị chơi lại rất cao, khiến nhiều game thủ mê mẩn, thậm chí chơi hàng năm chỉ để kiếm được một món đồ độc.

DII: 9
TQ: 10

3. Đồ họa

Có vẻ khập khiễng khi so sánh mặt đồ họa của hai game cách nhau đến 5 năm, nên chúng ta sẽ so sánh tại thời điểm hai game được phát hành. Nền đồ họa của DII tại thời điểm 2001 không thực sự nổi bật. Tuy vậy, sự chi tiết về các nhân vật, quái vật và các con Boss (con trùm) cũng đủ khiến ta hứng thú tham gia hết cuộc hành trình. Hiệu ứng phép thuật của DII khá đặc sắc và nổi bật, nhất là trên tông màu xám âm u chủ đạo của trò chơi.

Khác với DII, TQ khoác một tấm áo khá tươi sáng và rực rỡ, thể hiện rất tốt những khung cảnh các vùng. Tôi đã thực sự cảm thấy rất phấn khích khi lần đầu nhìn những khung cảnh của TQ. Đó là những kiến trúc đặc trưng của Hy Lạp, sa

mạc khô cằn của Ai Cập, rừng xanh tươi của Trung Quốc hay không khí âm u của địa ngục tại cung điện của Hades. Hiệu ứng của TQ cũng rất tuyệt, tuy không trên diện lớn như DII. Nhưng cũng chính vì nền đồ họa khá nặng, mà bản TQ đầu tiên có những lỗi rất nặng về khung hình, tuy nhiên điều này đã được sửa khá tốt ở bản IT. Và một khiếm khuyết rất buồn cười đó là tuy TQ có nền đồ họa 3D nhưng lại không thể xoay chuyển được camera.

DII: 7
TQ: 8

4. Âm thanh

Về mặt này cả DII và TQ khá giống nhau, bản nhạc tại menu của cả hai đều rất ấn tượng. Trong lúc chơi, nhạc nền rất hiếm khi vang lên nhưng mỗi khi nghe thấy thì đều là các bản nhạc khá hay. Không những thế, tiếng kêu của các loại mob (quái vật) khi bạn đánh chết trong cả hai game cũng khá tương đồng. Có lẽ TQ đã "học tập" gần như hoàn toàn ở DII.

DII: 7
TQ: 7

5. Các thứ "lặt vặt" khác:

Đó chính là các đoạn hội thoại trong game. Khi chơi DII, với một số nhân vật, các NPC sẽ nói với họ những thứ khác nhau, đây là một điểm độc đáo. Còn TQ thì ngược lại, một đống những hội thoại lằng nhằng và lặp đi lặp lại khiến người chơi buồn ngủ. Và đây là một phần không nhỏ cản trở những ai muốn tìm hiểu cốt truyện của TQ.

UI (giao diện người dùng) của hai trò chơi cũng là một điểm đáng nói. DII quá sơ sài và trông không bắt mắt. Bản thân tôi mỗi khi vào chơi DII lại lấy làm khó chịu khi nhìn thấy hai cục tròn tròn xanh đỏ, mấy lỗ đựng lọ máu và hai bên là bảng kỹ năng nghèo nàn. Với TQ thì khác, giao diện tươi sáng và bắt mắt hơn, hình biểu tượng (icon) nhân vật động cùng thanh máu và mana hiển thị rõ ràng. Các cột kỹ năng được sắp xếp khoa học.

Có một điểm khác biệt rất lớn giữa DII và TQ, đó là hệ thống battle.net của Blizard. Đây có thể nói là một hệ thống thi đấu qua mạng ưu việt, có những tính năng giúp người chơi có thể chơi một cách công bằng nhất, điều này khác hẳn với hệ thống chơi online sơ sài của TQ. Thậm chí, nếu bạn mang một nhân vật đã hack vào trong một room của TQ thì điều đó cũng được chấp nhận. Nếu TQ muốn vươn lên ngang "tầm" với DII thì đây là điểm cần khắc phục. Tuy nhiên, thật ko dễ dàng chút nào bởi Battle.net đã được phát triển khá lâu và ổn định với sự hậu thuẫn mạnh mẽ của Blizzard còn Ironlore mới chỉ là anh "lính mới" trong làng game, một studio nhỏ của THQ không hơn không kém.

DII: 9
TQ: 7

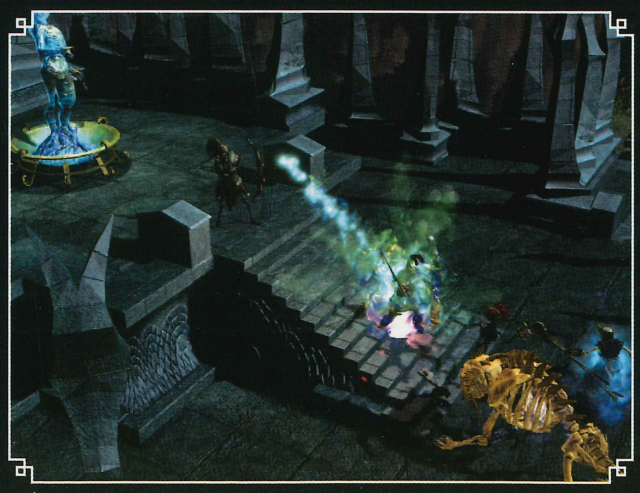
III. KẾT LUẬN

Tổng điểm

DII: 59
TQ: 57

Dù sao thì Diablo vẫn là cái bóng quá lớn, liệu sự đổi ngôi có diễn ra tại bản Diablo III và Titanquest II không? Một dấu hỏi, một sự thách thức rất lớn cho Ironlore. Đối với tôi, TQ chỉ kém DII có 2 điểm, nhưng với 2 điểm này TQ muốn san bằng, quả không đơn giản chút nào.

XUÂN TRƯỜNG



Ý NGHĨA CÁC TỰA GAME (phần 1)

Ngoài việc đầu tư cho hình ảnh, âm thanh, cách chơi, chiến dịch tiếp thị rầm rộ... yếu tố không kém phần quan trọng góp phần thúc đẩy doanh số của một tựa game chính là tên gọi phải thật hấp dẫn, dễ gây chú ý, thậm chí là... kỳ quặc! Tuy nhiên, đã bao giờ bạn thắc mắc tên trò chơi mà mình yêu thích được nhà sản xuất đặt có ý nghĩa ra sao. Chúng ta sẽ cùng đi sâu và thử "mở khoá" những bí ẩn này xem.

THE ORANGE BOX

Ban đầu, Valve có ý định phát hành hai phiên bản khác nhau là The Black Box (Half Life Episode Two, Portal và Team Fortress 2) và The Orange Box (tương tự The Black Box nhưng kèm thêm Half Life 2 và Half Life 2 Episode One). The Black Box được dự tính sẽ có giá bán thấp hơn 10 $ so với The Orange Box và chỉ dành riêng cho các game thủ trên PC. Đột nhiên, Valve bỗng đổi ý và quyết định The Black Box sẽ không có mặt tại thị trường bán lẻ mà chỉ dành riêng cho ai mua card đồ họa ATI Radeon HD 2900 XT – thông qua thỏa thuận giữa ATI (nay thuộc sở hữu của AMD) và Valve. Theo đó, những ai mua card đồ họa ATI Radeon 2900 XT sẽ được tặng kèm phiếu cho phép tải về miễn phí toàn bộ bản The Black Box.

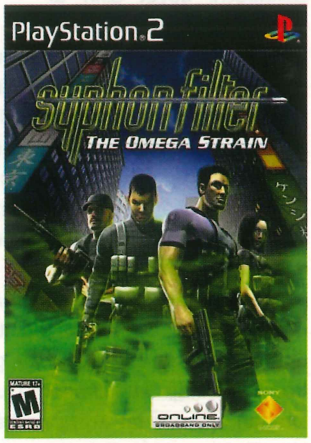
Tuy nhiên, quyết định này của Valve bị nhiều game thủ phản đối. Những người đã sở hữu bản Half Life 2 và Half Life 2 Episode One cho rằng mình phải miễn cưỡng mua lại những trò chơi đã sở hữu (vốn được tích hợp sẵn trong bộ The Orange Box). Valve quyết định đưa ra hướng giải quyết là cho phép những game thủ trên gửi tặng những bản game đã sở hữu cho người quen trong danh sách Steam Friends (người được gửi sẽ được phép download những bản game trên). Nhưng cách giải quyết này vẫn chưa được "thấu đáo" khi có không ít game thủ sở hữu Half Life 2, Half Life Episode One, The Orange Box và card đồ họa ATI Radeon HD 2900 XT phàn nàn về cách làm việc nhập nhằng của Valve.

Cho đến nay, Valve vẫn từ chối bình luận lý do vì sao họ không phát hành riêng bản The Black Box cho thị trường bán lẻ. Nhiều chuyên gia cho rằng Valve chơi chiêu bài này để cải thiện doanh thu từ sản phẩm. Mặt khác, Valve muốn các "thượng đế" của mình không bị bối rối khi phải lựa chọn nhiều sản phẩm có nội dung na ná nhau.

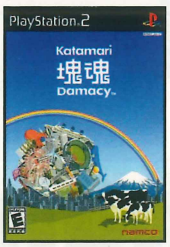
Black Box cũng chính là tên gọi chiếc hộp đen có trên máy bay để ghi lại toàn bộ diễn tiến trong những giây phút cuối cùng trước khi máy bay gặp nạn, giúp cho việc điều tra, xác định nguyên nhân sau này. Hơn nữa, màu cam vẫn nổi bật và bắt mắt trong những tình huống khẩn cấp hơn màu đen. Phải chăng đó là lý do chúng ta có The Orange Box? Mặt khác trong tiếng Anh, từ này dường như còn gợi nhớ đến loại thiết bị giả danh số điện thoại.

SYPHON FILTER

Nghĩa đen của siphon filter là một cái gì đó có tác dụng sàng lọc những đối tượng hoặc vật khác ra ngoài. Trong game, đây là một loại virus cực kỳ nguy hiểm, có thể lập trình "tùy biến" để tấn công bất kỳ loài sinh vật nào trên hành tinh và không tác động hoặc ảnh hưởng đến các loài sinh vật khác. Việc đổi "i" thành "y" như tựa game có lẽ nhà sản xuất Eidetic cho rằng cách viết Syphon Filter ổn hơn so với Siphon Filter; không kể một số người cho rằng viết "y" vẫn "sốc" hơn.



KATAMARI DAMACY



Theo tiếng Nhật, Katamari Damashii có nghĩa là hội tụ linh hồn, hay tập hợp tinh thần, giống như tinh thần đồng đội có thể giúp một nhóm người vượt qua được mọi thứ. Cái tên này rất hợp với nội dung của trò chơi, bởi trong game bạn phải dùng quả cầu "katamri" để hút tất cả các đồ vật, sinh vật nhằm để tạo nên các tiểu hành tinh, chòm sao hoặc giúp đỡ các nhân vật trong game như gom nhặt đom đóm để thắp sáng cho cậu học sinh nghèo, vỗ béo cho đấu sĩ sumo.

DEAD OR ALIVE

Năm 1996, hãng game Tecmo gặp khó khăn về tài chính khi doanh số bán ra từ các sản phẩm của hãng khá nghèo nàn. Trước tình thế này, chàng lập trình viên của hãng lúc bấy giờ là Tomonobu Itagaki được giao nhiệm vụ phải tạo ra được một tựa game "đỉnh" để thúc đẩy doanh thu của hãng. Trước canh bạc lớn này, Tomonobu Itagaki quyết định lấy tên sêri game đối kháng mà mình dồn nhiều tâm huyết nhất là "Dead or Alive" (Chết hay sống). Và số phận đã mỉm cười với Tecmo lẫn Tomonobu Itagaki. Hiện nay Dead or Alive cũng là một trong những sêri game đối kháng được ưa chuộng nhất và được chọn làm môn thi đấu chính thức tại World Cyber Games 2005 (DOA Ultimate), 2006 và 2007 (DOA 4).

SUPER MARIO BROS

Mario được lấy từ tên của người chủ đất có tên Mario Segale cho Nintendo thuê đất ở Mỹ khi hãng này mới sang đây lập nghiệp. Jumpman (tên khai sinh của Mario) thường đội mũ đỏ và có râu mép rất giống với Mario Segali. Đây là lý do vì sao Jumpman được đổi tên thành Mario và những cuộc phiêu của chàng thợ ống nước Mario cũng bắt đầu từ đó.

FINAL FANTASY

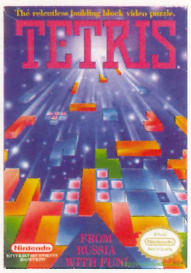
Năm 1986, Square chính thức trở thành một doanh nghiệp độc lập với tên Square Co., Ltd. Những năm này, hãng tung ra khá nhiều game, hầu hết đều dành cho hệ máy Famicom (hay NES) của Nintendo. Mặc dù không phải là những sản phẩm tồi nhưng những tựa game lúc bấy giờ của Square như 3-D WorldRunner, Rad Racer hay King's Knight đều thất bại thảm hại về doanh thu. Lâm vào tình trạng thua lỗ nặng nề, hãng game non trẻ và nhỏ bé của Sakaguchi đứng trên bờ vực phá sản vào năm 1987.

Không cam chịu đứng nhìn tâm huyết của mình phải đổ sông đổ biển, Sakaguchi quyết định đi một nước cờ liều. Ông dồn hết vốn liếng và nhân lực của công ty phát triển một trò chơi cuối cùng. "Được ăn cả, ngã về không", số phận của trò chơi này sẽ quyết định luôn số phận của Square. Nếu game bán chạy, công ty sẽ được hồi phục, còn nếu lại thất bại, coi như tên tuổi của Square sẽ bị xóa khỏi ngành công nghiệp game.

Băn khoăn chưa biết nên làm game gì, Sakaguchi để ý đến một tựa game đang rất thành công lúc bấy giờ, đó là trò chơi nhập vai Dragon Quest (hay Dragon Warrior tại Mỹ) của hãng Enix. Vậy là ông quyết định làm một trò chơi nhập vai, mang phong cách tương tự như Dragon Quest. Dựa trên nền tảng của Dragon Quest, Sakaguchi quyết định cải tiến thêm, đưa vào một cốt truyện thần thoại đặc sắc, hấp dẫn cùng lối chơi mang tính phong phú, linh hoạt cao. Ý thức đây có thể là nỗ lực làm game cuối cùng của mình, Sakaguchi đặt tên cho đứa con tinh thần của mình là Final Fantasy.

Điều kỳ diệu cuối cùng cũng đã xảy ra, Final Fantasy (FF) ngay lập tức trở thành một "hit lớn" khi được tung ra vào năm 1987. Điều này thậm chí vượt quá sự mong đợi của Sakaguchi. Ông thừa nhận mình đã cảm thấy vô cùng kinh ngạc trước thành công không ngờ của trò chơi. Tuy nhiên, đối với giới game thủ và phê bình, thành công của FF hoàn toàn có thể hiểu được khi trò chơi giới thiệu một lối chơi sáng tạo dễ nắm bắt, cốt truyện phức tạp nhiều tình tiết, cùng với phần nhạc nền hết sức tuyệt vời. Ngoài ra, việc phát hành trên Famicom, hệ máy console phổ biến nhất lúc bấy giờ, cũng góp phần không nhỏ vào thành công vượt bậc của FF. Vậy là, Square đã chính thức thoát khỏi "bản án tử hình". Cho đến nay Final Fantasy là sêri game nhập vai thành công nhất mọi thời đại với hơn 75 triệu bản bán ra trên toàn thế giới.

TETRIS

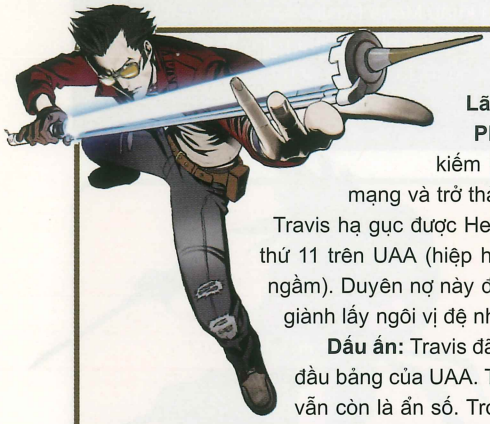


Tháng sáu năm 1985, Alexey Pajitnov – đang làm việc cho trung tâm Điện Toán Dorodnicyn thuộc viện Khoa Học Liên Xô cũ ở Moscow đã phát triển trò chơi xếp hình Tetris bằng ngôn ngữ Pascal trên một chiếc máy tính Electronica 60, vốn chỉ có bộ nhớ 32KB (bản thân game cũng chỉ có dung lượng 27KB). Ông mất 2 tuần để viết bản đầu tiên, đó là chưa kể đến những thứ phụ như thanh ghi điểm chỉ được đưa vào sau này. Alexey Pajitnov - tác giả của Tetris - cho biết tên trò chơi của mình được ghép từ chữ "tetra" (trong Hy Lạp nghĩa là tiền tố số 4), ám chỉ các viên gạch trong game được ráp từ bốn ô vuông bằng nhau; và chữ "tennis" chính là môn thể thao mà ông rất thích.

VŸ ĐIỆP

SÁT THỦ CỦA GAME GIỚI

Lạnh lùng, kín đáo, khả năng xoay xở tuyệt vời và những tuyệt chiêu đã đưa họ trở thành những sát thủ trong thế giới game. Chúng ta hãy cùng điểm qua "thất đại thích khách" của game giới.



7. Travis Touchdown

Lãnh địa: No More Heroes (Wii - 2008)

Phác thảo: Travis vô tình mua được thanh kiếm Nhật kỳ bí trong một cuộc đấu giá trên mạng và trở thành sát thủ. Trong cuộc đụng độ tình cờ, Travis hạ gục được Helter Skelter – sát thủ sừng sỏ đứng vị trí thứ 11 trên UAA (hiệp hội sát thủ khét tiếng nhất trong thế giới ngầm). Duyên nợ này đưa Travis đến một quyết định táo bạo là giành lấy ngôi vị đệ nhất của hiệp hội UAA.

Dấu ấn: Travis đã hạ tất cả cao thủ sừng sỏ để chiếm ngôi đầu bảng của UAA. Tuy nhiên, việc anh còn sống hay đã mất vẫn còn là ẩn số. Trong "real ending" của trò chơi, trớ trêu là Travis phải quyết một trận sinh tử với người em song sinh của mình là Henry và đến nay kết quả chắc phải chờ đến phần tiếp theo của trò chơi.

6. Altair

Lãnh địa: Assassin's Creed (PS3/360/PC - 2007)

Phác thảo: Altair là một sát thủ tài năng nhưng trong một lần ám sát bất thành Đại Sư của lực lượng Hiệp Sĩ dòng Đền (Knights Templar) là Robert the Sable, Altair đã bị giáng xuống thành "Novice", chức vụ thấp nhất trong tổ chức. Al Mualim, thủ lĩnh của tổ chức đã cho Altair một cơ hội để khôi phục vị trí của mình với điều kiện phải rong ruổi trong vùng Đất Thánh và ám sát được 9 nhân vật quan trọng. Vũ khí chính của Altair là một lưỡi dao găm nhỏ sắc bén có khả năng bật ra rất nhanh từ cổ tay. Altair có khả năng leo trèo, đu bám, di chuyển rất nhanh nhẹn và linh hoạt không kém gì Hoàng Tử Ba Tư. Khi bị dồn vào thế đường cùng, Altair là nỗi ám ảnh của bọn lính canh, dù bọn chúng có lợi thế về số đông.

Dấu ấn: của Altair là ám sát được Robert de Sable và Richard Lionheart.

5. Golgo 13

Lãnh địa: Golgo 13: Top Secret Episode (NES), The Mafat Conspiracy: Golgo 13 II (NES), Golgo-13 part 3 (Arcade - 2001)

Phác thảo: Lạnh lùng, rất lành nghề và ăn mặc sành điệu, Golgo 13 được ví là James Bond của Nhật Bản. Xuất hiện từ năm 1968 đến nay qua truyện tranh manga, phim hoạt hình, game, điện ảnh,... chàng sát thủ tài hoa này đã đem về những khoản lợi nhuận kếch xù cho hai công ty mẹ khai sinh ra mình là Shogakukan, LEED Publishing Co., Ltd và cha đẻ Takao Saito. Vũ khí ưa thích của anh là khẩu M-16 có gắn ống bắn tỉa. Golgo luôn chính xác và lạnh lùng trong nhiệm vụ và anh ta đã có trong tay danh sách rất nhiều đối tượng nguy hiểm trên toàn thế giới.

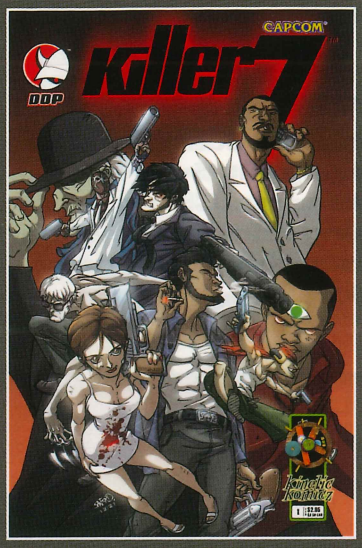
Dấu ấn: ám sát thành công tên trùm khủng bố quốc tế - Ahmad Khan.

4. Agent 47

Lãnh địa: xêri game Hitman (PS2/Xbox/360/PC/Xbox/GC – 2000, 2002, 2004 2006) và phim Hitman (12/11/2007)

Phác thảo: Được nhân bản trong một phòng thí nghiệm và được nuôi dưỡng để trở thành một sát thủ hoàn hảo, 47 là nhân vật lạnh lùng với một tâm hồn đầy mâu thuẫn. Tất cả các bản hợp đồng đều đến tay anh thông qua một tổ chức bí ẩn. 47 luôn tin mình làm đúng mọi chuyện tuy nhiên thâm tâm anh lại có vẻ không thích công việc của mình cho lắm. Những bản hợp đồng mà anh đã thực hiện rất tốt và chuyên nghiệp. 47 rất thích cặp súng lục bạc. Sở dĩ có cái tên lạ lùng đến vậy là vì "47" chính là hai con số cuối của đoạn mã vạch nằm đằng sau gáy anh – 640509-040147. Trang phục thường xuyên được "diện" mỗi khi làm nhiệm vụ của anh là vest đen, cà vạt đỏ và cặp găng tay da.

Dấu ấn: 47 đã ám sát thành công phó thủ tướng của nước Mỹ.



3. The Smiths

Lãnh địa: Killer 7 (GC/PS2 - 2005)

Phác thảo: The Smiths chính là một đại gia đình gồm 7 sát thủ hoạt động dưới sự bảo hộ của chính phủ Hoa Kỳ, trong đó Harman Smith là "chủ xị", người có thể hóa thân thành các thành viên (nhân cách) còn lại – Harman Smith là người đa nhân cách và mỗi thành viên là một nhân cách khác nhau của ông. Trong đó, Garcian Smith là anh cả và là người điều hành hoạt động của nhóm. Dan Smith – nhân cách thứ hai của Harman Smith, khá nóng tính và hiếu chiến. MASK de Smith – trước khi trở thành sát thủ anh từng là một tay đấu vật nhà nghề hạng nặng, rất yêu súc vật và trẻ con. KAEDE Smith thành viên nữ duy nhất trong đại gia đình – là một xạ thủ bắn tỉa với vũ khí yêu thích là khẩu AMT Hardballer được gắn ống ngắm. Con Smith – thành viên nhỏ tuổi nhất trong nhóm có tai nghe cực thính và thân pháp cực kỳ nhanh nhẹn. Coyote Smith – một siêu trộm có tài bẻ khoá. Kevin Smith – vũ khí sở trường của anh là các lưỡi dao và tàng hình để vượt qua bất kỳ hệ thống an ninh tối tân nào.

Dấu ấn: Kun Lan, bạn thân và cũng là kẻ thù không đội trời chung của Harman Smith. Nhờ sở hữu sức mạnh của God Hand, Kun Lan đã thành lập tổ chức khủng bố có tên gọi "Heaven Smile" để hủy diệt thế giới.

2. Mega Man

Lãnh địa: Mega Man xêri (từ 1987 đến nay)

Phác thảo: Có lẽ bạn hơi ngạc nhiên khi người hùng da xanh có tên trong danh sách này. Sự thật là trước khi trở thành người hùng được yêu thích như hiện nay, Mega Man là một người máy sát thủ với nhiệm vụ tiêu diệt các mục tiêu riêng biệt theo sự điều khiển của bác sĩ Light. Vũ khí quen thuộc của Mega Man chính là khẩu Mega Buster gắn ngay trên tay của anh ta với những viên đạn tròn trĩnh khá giống những quả bóng bàn.

Dấu ấn: chiến thắng trước Cut Man, vì người ta thường nhớ kỷ tích đầu tiên của mình nhất.

1. Ninja nói chung

Vai trò của các Ninja đã thay đổi khá nhiều trong những năm qua, từ những lưỡi gươm im lặng trong đêm cho đến những siêu nhân mang mặt nạ có khả năng quái và những cỗ máy chiến tranh hiện giờ thay đổi: Ninja đã, đang và sẽ luôn là tú nhất và hoàn hảo nhất với những chuẩn khắc. Một số gương mặt tiêu biểu:

đối đầu với những samurai quỷ đại. Nhưng có một điều không bao lực lượng sát thủ đánh thuê ưu mực và đòi hỏi hết sức nghiêm

- Ayame và Rikimaru trong loạt game Tenchu 1998 - 2007
- Sub-Zero trong Mortal Kombat 1992
- Ryu Hayabusa trong xêri Ninja Gaiden 1988 - 2008 và Dead or Alive (1996 - 2005)
- Shadow trong Final Fantasy VI 1994
- Hattori Hanzo trong loạt game Samurai Shodown 1993-2005 và sê ri Samurai Warriors 2004 - 2008.

THANH TÙNG

Truyện ngắn

Em, tôi và...Game

"Không! Chúng ta không còn gì cả, anh đã hứa rất nhiều lần và đã làm em thất vọng. Chúng ta nên chia tay, như thế tốt cho cả hai."

Câu nói sao lạnh lùng quá! Tôi hoàn toàn bất ngờ. Tại sao? Vì đâu em lại phũ phàng đến thế? Đầu tôi mông lung với muôn vàn suy nghĩ ập đến. Em đã quay lưng bước đi mà không nói thêm gì nữa, tôi định gọi với theo nhưng không thể, có gì đó như chẹn ngang cổ tôi.

Tại sao? Trên đường về nhà, biết bao câu hỏi ùa đến trong đầu tôi. Tôi đã làm gì để em không còn yêu tôi nữa? Tôi đã làm gì sai? Tình yêu là như thế sao, phũ phàng như thế sao, chẳng lẽ con người ta không có trong tim hai chữ "tha thứ"... Hỏi rồi, tôi lại tự trả lời: "Hải Kha à, mày ngốc lắm, ngốc thật sự đấy, quanh năm suốt tháng chỉ cắm đầu vào chiếc máy tính. Sinh nhật người yêu mày cũng quên, 8/3 mày cũng không nhớ, đến bây giờ ngay cả ngày 14/2, lúc mà em cần đến sự quan tâm nhất, cần một món quà nhỏ để động viên, hay ít nhất là một câu nói "I love you" quen thuộc nhất, mày cũng không có nổi. Mày nhầm rồi, con người ta luôn biết tha thứ nhưng không thể làm thế mãi được." Phải rồi, đã chấp nhận yêu, con người ta phải biết chịu đựng nhưng cái gì cũng phải có giới hạn của nó. Lần này, tôi đã đi quá xa...

Bước vào phòng, tôi thả mình xuống ghế, và lúc ấy như thói quen thường lệ, tôi lại với tay bật chiếc PC bên cạnh và đăng nhập vào trò chơi trực tuyến MMORPG như mọi lần. Một hành động vô thức. Bước vào game, tôi chợt giật mình: "Không, game à, chính ngươi là nguyên nhân làm mối tình của ta tan vỡ, ngươi là khởi nguồn cho mọi rắc rối. Ngươi, chính ngươi đã khiến Thảo Anh bỏ đi, đã khiến cô ấy đau khổ, đã chia cắt tình yêu của hai con người, ta thật hận ngươi lắm." Tôi ngay lập tức thoát khỏi game, và mở file uninstall. Có ai đó níu tay tôi lại, không, không có ai cả, đó là do tôi, dường như tôi chưa đủ dũng cảm để xóa nó, xóa vĩnh viễn. "Game à, quả thực ngươi có lỗi, đã quyến rũ ta, nhưng ta, chính ta mới là người mang tội, xét cho cùng nếu lỗi của ngươi nhỏ bằng hạt cát, thì tội của ta sánh với đại dương. Hơn thế, ngươi cũng đồng hành với ta qua bao năm tháng, giúp ta gặp biết bao bạn bè. Ta cũng không nỡ để ngươi bị đối xử tàn nhẫn. Nhưng có lẽ chúng ta phải chia tay nhau thôi, ta sẽ tìm cách cho ngươi cảm thấy thanh thản nhất." Nghĩ bụng, tôi vào lại game, đăng nhập vào nhân vật của mình. Có lẽ các "chiến hữu" của tôi từ nay sẽ không còn thấy một chiến binh tả xung, hữu đột như ngày nào nữa. Tạm biệt các bạn...

Đặt nhân vật của mình ở khu giao dịch với dòng status: "Bán account giá cho không. Từ bỏ game. Ai quan tâm thì hỏi". Đã 2h đêm, khu tôi đứng cũng chỉ lác đác vài người. Xong xuôi,

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ

Giảm giá 10%

cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)

Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008

Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

CORSAIR™

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

PHIẾU GIẢM GIÁ

+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc

+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

tôi thiếp đi lúc nào không biết. Trong cơn mơ, tôi lại nhìn thấy em, thấp thoáng, thấp thoáng, tôi chạy nhanh tới và gọi to: "Thảo Anh! Thảo Anh à! Anh đây mà em!". Đúng lúc tưởng chừng như tôi sắp với được em thì một vực sâu xuất hiện ngăn cách giữa chúng tôi. Thảo Anh lắc đầu và quay bước. Tôi gọi to...

Đúng lúc ấy, tôi bừng tỉnh, không biết đã mấy tiếng trôi qua. Nhìn vào màn hình, có ai đó đang cố gắng gọi tôi thì phải, đó là một nhân vật nam đẳng cấp thấp hơn tôi khá nhiều. Nhìn vào cửa sổ chat, tôi bất ngờ vì những dòng đầu tiên đã được viết cách đây gần... 1 tiếng. Trong khi không có một ai khác nữa, có lẽ họ nghi ngờ dòng "quảng cáo" của tôi chăng, trừ "chàng trai" này. Ai mà kiên nhẫn được như thế nhỉ?

Tràn ngập khung cửa sổ chat là những câu hỏi: "Anh làm sao thế? Anh bị gì à? Sao lại bán giá cho không? Anh đâu rồi? Em sẽ đợi nhé!".Chẳng biết làm sao tôi gửi lại: "Ừ anh đây, anh vừa chia tay người yêu." Tôi cảm thấy chút ngập ngừng từ phía bên kia: "Thế à, em cũng vậy."

Tôi liên tục type, cảm giác như muốn trút hết bầu tâm sự của mình cho người lạ mặt kia, tôi không biết tại sao lại làm thế nữa, trong vô thức, những dòng chat của tôi cứ liên tiếp xuất hiện: "Em biết không, anh luôn yêu cô ấy, anh sẵn sàng vì cô ấy mà làm mọi chuyện. Anh biết anh đã sai quá nhiều, anh thật ngốc. Giá mà được quay lại thuở ban đầu, anh sẽ viết lại câu chuyện tình yêu giữa anh và cô ấy. Giá mà lúc đó anh thực hiện những lời hứa của mình. Giá mà anh không đăng trí tới mức ngu ngốc. Giá mà bây giờ anh gặp lại cô ấy, anh sẽ nói anh yêu cô ấy bằng tất cả tình cảm chân thực nhất... Giá mà ..."

... Cô gái rảo bước về nhà. Đêm lạnh làm khô nhanh những giọt nước mắt. Trong lòng cô, những cảm xúc trái ngược cứ giằng xé lẫn nhau, cô biết cô vẫn còn yêu anh nhiều lắm, lúc ấy cô đã định quay lại nhưng cái tính tự ái trẻ con, hay là sự kiêu kỳ của một cô gái mới 20 tuổi đã khiến cô không thể làm thế. Liệu cô có tàn nhẫn quá hay chăng. Rảo bước trên những con phố dài, cô cũng không biết mình đã đi được bao lâu nữa, cảm giác như lúc này cô chỉ như đám mây mờ trên trời cao kia, cứ trôi đi mãi, không bờ không bến, lạnh lùng và cũng dễ tan ra. Sao lúc này, cô lại thèm nghe tiếng nói của anh đến thế.

Không, tất cả đều chỉ là quá khứ mà thôi, cô tự nhủ với chính mình thêm một lần nữa và rảo bước nhanh về nhà.

Về đến nhà, trời đã gần sáng. Bước qua phòng ông anh ruột, cô gái nhìn thấy máy vẫn đang bật, có lẽ anh ấy đã bỏ đi đâu đó. Trên màn hình là giao diện trò chơi "Hòn đảo diệu kỳ". Bất giác, cô cười khẩy và nghĩ: "Hừ, diệu kỳ ư, thật ngốc, đàn ông con trai các người lúc nào cũng chỉ đắm mình trong cái thế giới "diệu kỳ" này mà thôi. Thật đáng thương cho những người con gái, bây giờ giá trị ảo sao lại khiến con người ta mê muội đến vậy." Nghĩ vậy nhưng chẳng hiểu làm sao cô lại đến gần để xem. Có lẽ bởi cô cũng là một đứa con gái tò mò nữa. Và cô thoáng thấy một dòng status trên đầu một nhân vật nam trong game: "Bán account giá cho không..." ... Và một lần nữa tính tò mò trỗi dậy, cô tìm công cụ chat và gõ: "Anh làm sao thế?"...

HẢI KHA

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
CMS ..... Bìa 3
CYBER G 24
CYBERWORLD 43
FPT 3
GLASS EGG 90
HALO 5
HIỆP LỰC 56
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 84
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 81
INTEL 31
MIMI 92
SAIGONTEL 7
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 37
XGAME - Cửa hàng Xgame 11

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

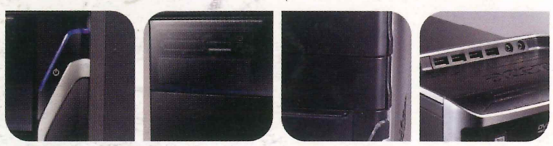
acer

Acer đề xuất sử dụng Microsoft® Windows® Vista®

intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Đắm chìm trong thế giới giải trí bất tận

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



- *Thiết kế mới của nút power ngăn ngừa tình trạng khởi động máy không mong muốn*
- *Đằng sau cửa chắn trượt màu khói mờ này là bộ xử lý đa chức năng*
- *Các nút điều khiển ổ đĩa quang được đặt bên cạnh thùng máy, nhờ vậy, việc điều khiển sẽ trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết*
- *Vị trí cắm USB và cổng ra âm thanh phía trên được nâng cao, thuận tiện hơn cho người sử dụng*

Aspire M5630

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 2GB DDR2 dual channel
- DVD Supermulti/Card reader 9-in-1
- 500 GB SATA HDD
- ATI HD2400Pro 256 MB(64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/ 6 x USB 2.0 ports
- Windows® Vista Home Premium

$999

HWM SILVER AWARD · Best Choice · CHIP TOP PRODUCT

Aspire M1610

- Intel® Pentium D925(3.0 GHz, 2x2 MB Cache, 800 FSB).
- 512 MB DDR2/160 GB HDD
- DVD Combo/Card reader 9-in-1
- High definition, 7.1-channel audio

Tặng máy in All-in-one X1290L

Sản phẩm cùng dòng:

- Intel® Celeron D420 (1.6GHz, 512 KB L2, 800FSB)
- Intel® Pentium Dual Core E2160 (2x1.8Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/1GB DDR2/DVD Supermulti.

Từ **$369**

Aspire M3630

- Intel® Pentium Dual Core E2140 (2x1.6Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180(2x2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 512 MB DDR2/Card reader 9-in-1
- DVD Combo/DVD Supermulti/160 GB/250GB HDD

Sản phẩm cùng dòng:

- Intel® Pentium D925 (3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180/160GB/250GB HDD

Từ **$399**

Optional LCD

AL1702 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$205

X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$210

ĐẠI LÝ: HÀ NỘI (04): ITPlus 942 9962 • Anh Ngọc 943 1592 • An Phát 5639 499 • Ben 767 2454 • DTIC 943 9758 • Gia Long 537 6974 • HiPT 934 8259 • Hà Nội Computer 628 0885 • Vĩnh Trinh 942 3558 • SIMCO 512 1626 • Việt Nhật 9745 825 • Trần Anh 9427 585 • Phúc Anh 5145 790 • Mai Hoàng 7344 333 • Nhật Vinh 9719 999 • Tân Thái Bình 281 1811 • Đăng Khoa 772 4772 • Tân Phát 5770 188 • ITC 7333 015 • Nam Á 7337 007 • Vĩnh Xuân 9439 121 • Hà Thắng 7845 888 • Thúy Linh 5372 626 • Ngọc Hà 8683 266 • IDC 8234 905 • HÒA BÌNH (018): Tuổi Trẻ 853 564 • HẢI PHÒNG (031): Linh Việt 656 932 • CPN 520 188 • Hoàng Phát 552 457 • Việt Nhật 640 127 • Thành Nhân 920 313 • Hoàng Cường 610 710 • THANH HÓA (037): Tramexco 711 888 • Newtech Hanoi 726 185 • THÁI NGUYÊN (0280): IEC 859 127 • Tuấn Loan 858 444 • HẢI DƯƠNG (0302): Hoàng Đạo 845 557 • Siêu Việt 832 655 • QUẢNG NINH (033): Thắng Bắc 622 889 • Hoa Trang 826 280 • TP. HỒ CHÍ MINH (08): Phong Vũ 933 0764 • TNC 925 0259 • Hoàn Long 833 4734 • Nova 925 3124 • Chân Chính 925 3664 • BeesNext 930 2818 • Greentek 925 2549 • Khái niệm Điện tử 850 5872 • Tận Đại Tín 925 3198 • Hoàng Nhi 925 2113 • Nguyễn Hoàng 920 3404 • Hợp Nhất 925 2367 • Nguyễn Kim: 821 1211 • Thế Giới Di Động 930 1750 • Sáng Tạo 925 5945 • Vạn Phát 837 4741 • Nguyễn Kim 920 3191 • Khai Thông 930 5551 ĐỒNG NAI (061): Donahitech 821 111 VŨNG TÀU (064): Khách Đế 839 722 • MỸ THO (073): Westcom 885 885 • BẾN TRE (075): Westcom 819 444 • LONG XUYÊN (076): Cảnh Toàn 847 222 • CẦN THƠ (071): TT Tin học ĐH Cần Thơ 832 875 • TPT 834 566 • SÓC TRĂNG (079): Tuấn Huy 616 559 • CÀ MAU (0780): Minh Khôi 822 200 VINH (038): Hồng Hà 833 933 • HUẾ (054): Huetronic 84614 • ĐÀ NẴNG (0511): Phi Long 816 000 • Cotimex 653 377 • Phương Tùng 656 666 • Asnet 893 170 • QUẢNG NGÃI (059): Phát Lộc 819 909 • TUY HÒA (057): Minh Khánh 826 309 • NHA TRANG (058): T&H 810 822 BUÔN MÊ THUỘT (050): PTM 855 800 • PLEYCU (059) Việt Phương 823 432 • ĐÀ LẠT (063): TT Tin học BD Lâm Đồng 836 638

empowering technology

Tất cả các máy tính Acer đều được bảo hành 1 năm - Giá chưa bao gồm 5% V.A.T.

Kingston
TECHNOLOGY
HYPER X
Girl
CUỘC THI THIẾT KẾ
Hãy cùng Kingston tìm ra "Cô gái toàn năng"
Thời gian
Nhận mẫu thiết kế : Từ 17/3/2008 đến hết 30/4/2008
Công bố kết quả: Ngày 5/6/2008
Đối tượng dự thi
Nhóm nghiệp dư
Những cá nhận yêu thích, đam mê với công việc thiết kế
Nhóm chuyên nghiệp:
Các chuyên gia thiết kế hoặc các cá nhân chuyên thiết kế hình ảnh
Các nhà thiết kế làm việc trong lĩnh vực thiết kế nhân vật đồ họa
Giải thưởng lớn dành cho người thắng cuộc
Để biết thêm chi tiết, vui lòng truy cập Website: www.hyperxgirl.com
©2008 KingstonTechnology Company, Inc. All rights reserved.

Play Extreme, Play HD

GIGABYTE Ultra Durable 2 Graphics Accelerator

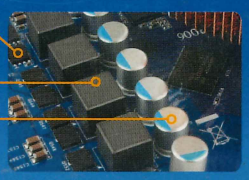
Quality Components make Quality Graphics Accelerator

Unique Technology from GIGABYTE

Ultra Durable 2

- **Lower RDS(on)** MOSFET
- **Ferrite Core** Choke
- **Lower ESR** Solid Capacitor

Ultra Durable 2 Graphics Accelerator Design



1. Lower RDS(on) MOSFET
2. Ferrite Core Chokes
3. Lower ESR Solid Capacitors

GPU zone Average Temp. **Lower**

35°C

*Ultra Durable 2 vs.Traditional Solid Capacitor VGA

Location	Ultra Durable 2 Graphics Card — Cool	Traditional Solid Cap Graphics Card — Hot
1 MOSFET ★	50.9°C — 32.4°C Lower	83.3°C
2 Choke ★	47.5°C — 21.5°C Lower	69.0°C
3 Solid Capacitor ★	41.5°C — 5.7°C Lower	47.2°C

Testing Environment: Run 3DMark 2006 20mins then record temperature. * under controlled conditions

GV-NX98X1GHI-B

- Powered by GeForce 9800 GX2 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB / 256-bit x2 GDDR3 **memory**
- Features dual DVI-I (dual-link)
- Supports HDCP copy protection for Blu-ray and HD DVD content
- Supports HDMI function

GV-NX96T512HP

- Powered by GeForce 9600 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDCP / HDTV

Nhà phân phối :

MicroStar — your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tín Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.